全力打造最强模拟器读物!!

VOL.12
2005.03

WWW.EMUNEXT.COM

模拟EMU NEXT

PC应用技术

laiyin掃描製作

12
定价 13元



小道消息回归

TALES OF PHANTASIA
~仙乐飘飘~
传说系列漫谈

实战NeoGeo CD转MVS

2004
街机模拟大盘点

游戏业揭密

GBA HACK
基础教程



双刊双碟!

附送<<GBA最佳游戏评选之一>>
全彩副刊!并收录众多经典游戏!!

2CD

TOP 10 RPG \ TOP 10 SPG \ TOP 10 PUZ


SEGA PRESENTS
OutRun 2

硬件ART艺术



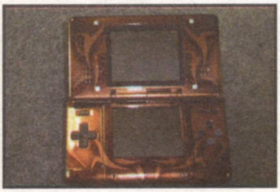
◀NDS之异色~



也许，在用家的眼里，只有银色的NDS不够华丽，为此，由老外自行上色的酷眩版NDS出炉！也许，在任氏的眼里，只有自家的出品才是正宗，为此，由任氏官方发布的彩色版NDS出厂！

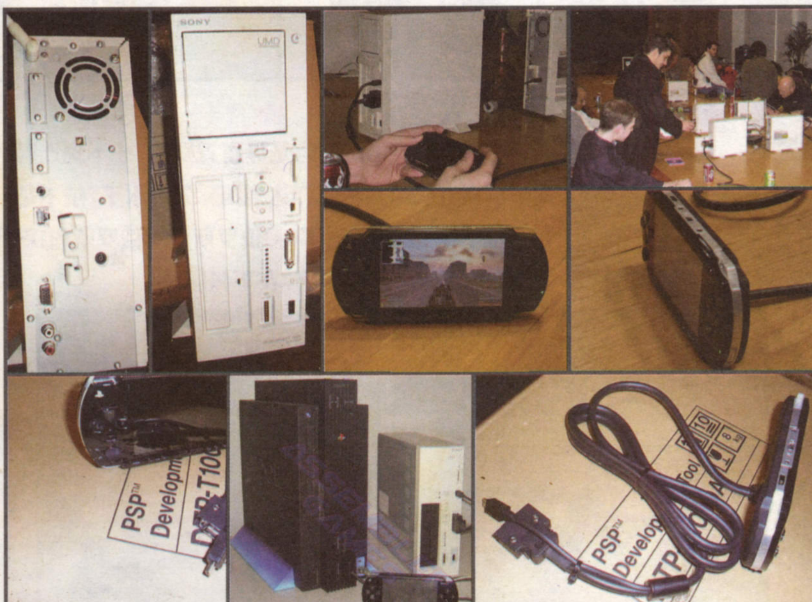






◀万能之PSP开发机套装~

想运行非官方程序吗？想自己烧录UMD吗？想接硬盘扩容吗？想玩PSP的地板吗？种种的肯定答案就在PSP开发机之中，如果……你能拥有它的话……



硬件ART艺术



◀老牛服犁~

超级长寿的红白机，在很多的游戏/非游戏平台上都能模拟/运行FC游戏的今天，依然有厂商推出便携式的FC，就外表来看造型还凑和，但如何携带“巨大”的FC卡带呢？











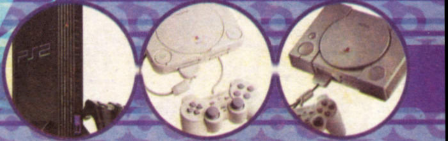


◀国人当自强~

中国的世界工厂地位是毋庸置疑的，想不到连国产的俄罗斯方块游戏机同样达到国际先进水平，哦不是，是一流水平！大伙看看那GC俄罗斯、XB俄罗斯和DS俄罗斯、PSP俄罗斯多NB啊，在下佩服！





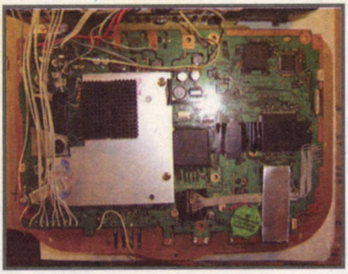


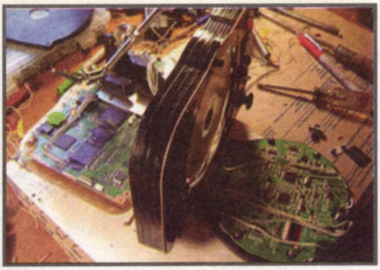
◀DIY狂人~

虽然PSP的机能赶不上PS2、虽然PS2已经出了迷你版，但在真·掌机玩家心目中，性能才是王道！且看“自家产”PS2 Partable。







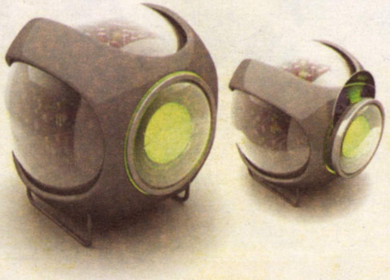


◀恶趣味~

据说XBOX二代将会改名为“XBOX 360”，大家看看这科幻版的假想图是否匹配360的名号呢？

◀个人喜好~

在本人有幸试用NeoGeo手柄后，发觉此乃格斗游戏之绝配，但要适应其灵巧的手感实属不易，现正苦觅画中之物。图为：随PS2版KOF94重制版附送的NeoGeo Pad 2





原创工作室 ToHeart2

Leaf的大作《To Heart》到了今时今日依然是为人津津乐道的AVG，而在去年年末终于推出了续作《To Heart2》。不过今次Aquaplus却是先推出Play Station2 版本，至于会否推出Windows版则仍未确定。对于只有PC的玩家来说，等待位置会否推出的游戏是最残忍的事，正因如此，在两个月前有一位日本为去年甲对





《To Heart2》进行了"移植"（模拟运行），使玩家能在Windows中玩到这一大作。虽然有帽子屋对PC版AVG移植至GBA的先例，不过技术上来说，由Play Station2 移植至PC则容易得多。到了现在这个《To Heart2》专用的模拟程序已发展到3.06版，很多Bugs都已经消除之余，所有在Play Station2版本上的功能都已经齐备，没有Play Station2的小编终于也可以玩了！



这一个《To Heart 2》专用模拟器的名称为"委?ちょすきすき一"，除了操作介面不同，在PC上运行时的功能及效果可以说几乎跟在PS2上玩没有区别。但始终执行硬件不同，玩家要先将游戏由PS2专用的DVD中的内容直接复制到硬盘上，以避免出现延迟，不过尽管在DVD上执行问题也不大。虽然有RGB转到VGA上显示，但也没有变色的情况，可能是开发者作出了调整，而且声音及动画业没有一般模拟器中常出现的断续的情况，不过要看到游戏的开场动画，就不许县安装市面上任何一款播放DVD的软件，以及以日文模式启动。最后期待一下，希望有更多PS2上的2D大作能移植到PC上面来就好了，hoho~~~~

原创工作室

今次介绍的《マリア?が逆?～Etape de l'hiver》是《マリア?がみてる》和《逆转裁判》的二次创作游戏，超人气漫画与大热新类型GBA游戏的结合，会擦出什么样的火花呢？





《逆转裁判》的系统有的特点是什么呢？游戏在每一话时间发生，待被告、受害者、“法官”等齐集后就会开始裁判，开始时所有的人证物证都会令被告处于极度的劣势，如何利用人证物证反为被告辩护，令情况逆转甚至找出“元凶”，这就是《逆转裁判》系列有区的地方，也是有喜名称的由来。不过要玩得好玩家也必须有很好的记忆力，因为“法官”有时会在裁判时体温玩家关于案件的重点，如时间、地蛋等。同时亦要记住控方提出的物证、以及证言，找出控方的指控中出现矛盾的地方，遇上发现证供与物证有相冲突，就要立即阻止对方发言，并质问对方；要是对方作出错误的推论，就要表示自己有不同的看法。有如律师一样要集中精神找出漏洞，这是《逆转裁判》的系统刺激的地方，要是玩家错误的判断或胡乱搞局，就会造成法官对玩家产生不信任了！



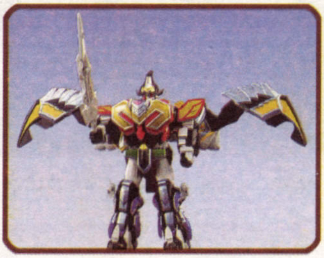


《Etape de l'hiver》是《マリ逆转》系列的第二章，至于体验版则是第一章的第一话。承继了《逆转裁判》的系统及特色，玩家在这个有如AVG的游戏中亦能感受到身为辩护律师的紧张气氛，但由于舞台改为私立女子学园，所以时间是校园故事。再加上出色的配音令玩家更为投入，相信《マリてる》及《逆转裁判》的Fans也会喜欢这个游戏呢！

本期周边栏目为大家介绍的是百代出品的超合金玩具新品，其实“超合金”这并不是什么材料工学的名词，而是许多五年级生们从小极度渴望却又得不到的梦想。是的，你没猜错，它是一种玩具，原本是出自“无敌铁金刚”卡通里的名词“超合金Z”，把这种用铅锡合金制造的机器人玩具都一律叫“超合金”。

其实这种玩具推出真正的原因，是因为那时（1970年代）正巧遇上石油危机，塑料原料价格高涨不下，玩具厂商于是想出这个变通策略，但是金属材质的光泽反而令人为之惊艳，加上又能像电视卡通里一样的变形合体，对小孩们来讲，它就是将电视卡通中的梦想具体化的成果！

主题：魔神合体DX
种类：1种
售价：7245日元
发售日：2005年2月下旬





主题：魔法战队
种类：7种
售价：100日元（一个）
发售日：2005年2月下旬



主题：数码精灵
种类：16种
售价：105日元（一个）
发售日：2005年1月

主题：机动战士高达
种类：20种
售价：84日元（一个）
发售日：2004年12月

主题：ルーンプリンセス
种类：4种
售价：200日元（一个）
发售日：2004年12月







主题：金色的卡修
种类：6种
售价：200日元（一个）
发售日：2004年11月



主题：特搜合体
种类：1种
售价：7875日元
发售日：2004年10月





主题：HCM Pro MS-09
种类：1种
售价：1575日元
发售日：2004年6月

主题：ＤＸアタックサウンド
种类：1种
售价：5250日元　发售日：2004年11月



万众期待的《雷电战机2》终于可以在MAME上玩的到了！超爽快的操作感，超华丽的武器攻击，都终于完美地再现在模拟器上了。



另一值得关注的《毒蛇战机》也模拟成功了，虽然声音部分还未完美。虽然没有《雷电》般的华丽，但也算是上乘的射击游戏，值得一玩。



一款类似于太空堡垒的横向射击游戏，玩家可以在灵活的飞机和强大攻击力的机器人随意转换，能否打败强大的对手就要靠玩家的智慧了。

MAME 093u3游戏介绍



一款很有趣的射击游戏，画面十分之可爱，游戏性也很高。



集锦小游戏合集，有很多很有趣的小游戏，画面也十分之可爱。



《雪人兄弟》的足球版，游戏的玩法没有变化，但画面更加华丽，敌人的攻击也有多种。



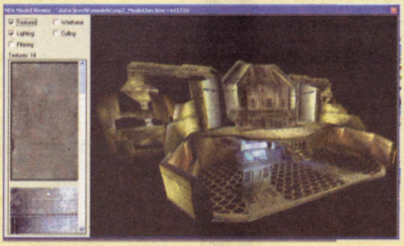
可爱的足球游戏，简单的操作使人容易上手，是款有趣的游戏。



坦克大作战，游戏的难度一点都不低，喜欢挑战难度的朋友可以一试。

NDS破解的曙光！？

由著名黑客DarkFader提供，专门用来查看NDS的银河战士地图模型的软件放出，使用该工具能很直接清晰的看到3D的地图模型，这是否继修改游戏标头后另外一个破解NDS的契机呢、让我们拭目以待！



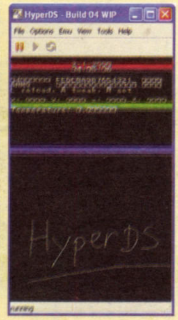

又一NDS模拟器出现

新出现的NDS模拟器——HyperDS，和此前的DSEmu一样，它同样只能运行一下演示Demo，想玩商业游戏还早着呢









PCSX2模拟器

PCSX2的网站展示了0.8版运行VR战士4片头的画面，演示的帧数达到了10+帧，什么时候能达到60帧呢？估计到时候用来升级电脑的钱已经足够买N台PS2了：）



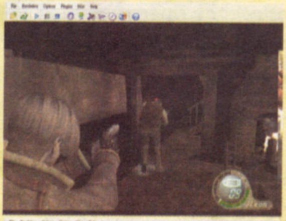









Dolphin模拟进展



目前为止最好的NGC模拟器又公布了它的模拟截图，其中zelda的画面还可以，mario的画面有错误，但从图片上看到的帧数只有个位数，慢就一个字。另外某玩家更在生化4的iso放出之后，第一时间就用Dolphin进行试玩，游戏中的画面不错，就是速度超慢。







世嘉MODEL3

世嘉MODEL 3的模拟一直给人近在咫尺的感觉，但又可望而不可及。最近在Ville Linde主页上放出了哈雷摩托和电脑战机2的截图。







Guru收到的好东西

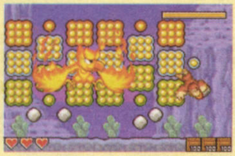


著名dump小组Guru在其主页展示了一堆近期收到的包裹，包裹里据包含以下的基板：

Hyper Neo-Geo 64、Namco System 10、Konami System GX、Sega Titan Video、Mega-Tech、Mega-Play、Namco System 23和Taito G-NET等，看来Guru又要开始忙碌了。

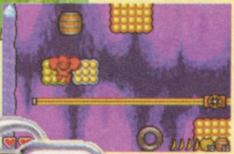
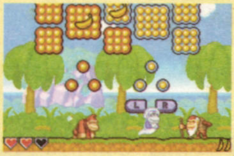
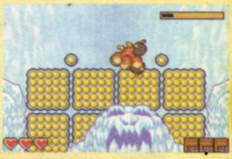
大金刚-摇摆王

DK King of Swing



大金刚系列游戏又一新作，游戏的画面非常清新。虽然是一款ACT，但是跟其他游戏不同的是，在游戏中绝大部分情况下只要用到“L”跟“R”这两个键。这是一款玩法新颖的游戏，大金刚会抓着手上的支点不断旋转自己的身体，玩家要操纵不断旋转的大金刚寻找新的支点，旋转着前进。游戏时，大金刚的旋转动作是永远不会停的，要操纵大金刚松开一个支点抓住另一个支点，或者从一个地方跳到另一个地方，一路上不仅要躲避敌人，还要收集香蕉、水晶等道具，是一款再次体现了任天堂无限创意的好游戏。

超级机器人大战-原创世纪2

ORIGINAL GENERATION 2



这款游戏乃是由BANPRESTO所自行设计的原创机器人以及角色来制作的游戏。游戏中最大的特色除了乃是使用机器人大战的系统之外，最大的特色就是游戏中的机器人以及角色都是历代机器人大战中所出现的原创角色。而游戏中的机械以及角色的能力设定以及改造等等都是这个游戏的特色之一喔。








通灵王-精神遗产之疾速之狼

通灵王-精神遗产之翱翔之鹰

你知道什么是通灵者吗？据说他们是连结这个世界与那个世界，能和神、精灵或死者的幽灵等沟通，身负不可思议力量的人 主角麻仓叶，就是这种通灵者！这次KOMAMI海外游戏软件事业部同时推出两种版本“翱翔之鹰”与“疾速之狼”，有点效法任天堂公司神奇宝贝系列游戏的味道，吸引不同喜好的玩家收集不同的版本。









苏生龙王传说







这款游戏可以对应GBA本体专用的连结器，只要装上专用的卡片的话，就可以让卡片中的角色出现在游戏之中。玩家们可以玩到目前现有的103只玩偶，也可以使用自己所培育的角色来进行游戏喔。玩家们还可以使用前作中所培育的角色的密码，在这代中输入的话，就可以继承。





另外，这个游戏中有即使将GBA的电源给关闭之后，依然会自己险的“自动冒险系统”也大幅改良、除了充满了RPG要素之外，还加入了“修行模式”让自己的玩偶也可以进行修炼而产生独创的招式喔。





三国志-英杰传

在这次的游戏中，玩家们可以体验“虎牢关之战”以及“长坂桥之战”等刘备军的多场战斗。这次的三国英杰传就是要再现这样的连续剧情。在玩家们的游玩下，游戏中的故事以及各种名场面都会再现喔。







在这次游戏中登场的武将全部有223人。随着各角色的详细能力，部队的种类也有各样的设定。

在战场中，可以使用火计、水计、地计、风计等等全部全44种类各式各样的策略。而战斗胜利的条件，则会依局面的不同，也会有不同的条件。游戏中依照玩家们的选择，可以得到的同伴、战场地图等都会有所变化。而也会有原创的剧本喔。

此外，另一个重要的就是在游戏过关之后，会有可以再度挑战已经过关的战场的“自由模式”以及介绍登场武将档案的“武将列传”。而玩家们所玩的记录都会在“历史模式”中被记录下来喔。







三国志-孔明传

这个游戏重现的孔明的“赤壁之战”以及和南蛮王——孟获等的战斗，以及和对手司马仲达战斗的北伐等孔明军各种战斗的战斗画面。依照游戏中角色的行动，如故事一般的名场面再度展开。

游戏中登场的武将全部有231人。各个角色都有详细的能力值以及部队的种类。





在战场中，有攻击系、回复系、攻击补助系、特殊这4种系统，可以使用全部共56种类各式各样的策略。而依照战斗前的所选择的作战，登场的敌部队以及配置、胜利条件、同伴加入及单挑等剧情都会变化。

而战斗之间的故事模式，可以从城内的各个人们中来收集情报。

而GBA版才有的机能，除了游戏过关之后可以再挑战的“自由模式”以及有登场人物的档案介绍的“武将列传”。再来玩家们所玩的历程都会记录在游戏中的“历史模式”中喔。

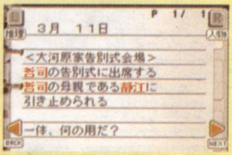






侦探神宫寺三郎-白影少女











这款游戏可以说是GBA原创的游戏之推理冒险系列的第10部。而游戏中的“推理系统”，主要是将主角的侦探神宫寺三郎的行动细分化之后。依照状况而准备了数百种推理的要素、除了使用记在记事本中的纪录以及听到的和进行搜索等系统来得到推理的结果之外，会因为“探侦点数”而展开剧情。接着“伙伴系统”中，不是只有助手洋子，此外春菜也可以选择。另外，如果侦探点数分到助手的能力值的话，AI也会成长并给予明确的建议喔。

冒险王比特：克星之路



这个游戏乃是由以日本月刊少年Jump连载中并受好评的人气漫画《冒险王比特》所改编制作的GBA版的RPG。故事是述说为了拯救被魔人们所苦的人们，比特成为魔人破坏者，要解决100种以上的各种冒险，来改变魔人的势力。战斗要利用“才牙”。玩家在游戏中可以藉由任务选择、接受方法、报酬、达成度等各种方式来改变自己所能获得的猎人称号，可说是非常有趣。

“才牙”会随着熟练度的累积而成长，而可以习得各式各样的必杀技。也可以给予伙伴指示，然后进行连携攻 喔！

球斗士







这款游戏乃是以现在在日本的少年JUMP中连载的超人气格斗游戏改编而成的。游戏中玩家们要扮演游戏中的角色之一，利用各式各样的斗具来进行挑战，一直获得胜利的故事。而这个游戏和漫画的进度可是同步进行的喔！游戏中玩家们要灵活使用各种具有不同特长的斗具，并以各种不同的形态来进行灵活的运用。

球斗士

ドッジファイターズ







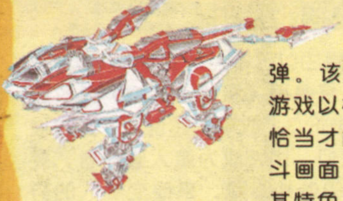
在日本的学习志《小学三～六年生》中极受好评的漫画终于游戏化！游戏中玩家们可以和各个具有个性的队伍角色们一起朝着全国制霸的目标前进。和一般的躲避球不同的地方，就是需要使用队伍成员们的连手攻击！玩家们要使用队形来活动攻击以及防御，以便有利地来进行比赛。



此外，最多可以4人同时联机进行通信对战，此外还有只要有一片游戏就可以2个人进行游戏的迷你游戏对战等等，都是这个游戏的特色之一喔。



机兽新世纪 ZOIDS SAGA フューザーズ



《机兽新世纪》系列RPG游戏的第三弹。该游戏是款非常考脑筋的RPG游戏，游戏以机器兽来进行战斗，机器兽要搭配的恰当才能够在战斗中取得非常好的效果，战斗画面为写实性的，游戏登场的机器众多是其特色。









ACE COMBAT ADVANCE

王牌空战A



由 NAMCO 制作，在PS平台响誉盛名的《王牌空战》系列游戏，现在也发行了GBA版。









WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT

2005.3

● 白金之星模拟新闻............ 19

● 系之谱

－仙乐飘飘～传说系列漫谈...... 98

● 私立模拟学院

－轻松掌握 Jaguar 模拟器....... 21

－实战 NeoGeo CD 转 MVS....... 28

－GBA HACK 基础教程.......... 35

－史前 SEGA 主机探究.......... 52

● 业界专题

－游戏业揭密............. 59

－历代主机介绍............ 73

－2004 街机模拟大盘点......... 81

－回忆世嘉............... 92

● ETC

－游乐园................ 133

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏注意自我保护，谨防受骗上当适度游戏益脑，沉迷游戏伤身合理安排时间，享受健康生活。

执行主编：WARIO

责任编辑：漫步 KGB

EWING Phil

美术编辑：YGDESIGN

漫画编辑：F'

封面设计：YGDESIGN

杂志邮箱：

emunext@163.com

emunext@tom.com

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net 某人 白金之星
秋天 TIMON 大猩猩 宾宾
屎王 白河愁 Dadunu 亮亮
C.K 小翼 OEZ

WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT+

●漫步经典
－告别猴年 告别 MD 109

●游情物语
－街霸生涯回忆录 122

●小道消息 136

●光碟目录 142

●邮购信息 144

白金之星 模拟新闻

NEWS



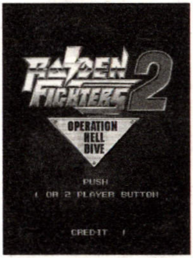
NDS 相关

最近关于NDS 的新闻真是络绎不绝，首先是DSEmu 还在不厌其烦的更新，但依然是停留在演示画面的阶段。再来是著名NDS 黑客DarkFader发布了另外一个名为“HyperDS”的模拟器。然而HyperDS 的开发者就DarkFader 泄漏模拟器一事进行了一场骂战，双方互数对方的不是，其战况激烈而有趣，最后HyperDS 的开发者还放出了据说是DarkFader 本人的照片，经过一段时间后，双方暂时停火。其实在DarkFader 放出HyperDS 前后，他还放出了名为“银河战士模型查看器”的软件和《银河战士Prime First hunt》试玩版的ROM，通过该查看器可以看到并旋转银河战士中的3D 模型。另一边厢，名为“iDeas”的模拟器也出现了，还有据说能在真正NDS 硬件上玩的俄罗斯方块Rom。最后，据名为“Darkain”的黑客称，他已经破解了NDS 的硬件，通过一个名为“PassMe”的转接卡，让NDS 去读去GBA 卡带插槽的程序，他还专门提供了视频以作证明，看来NDS 的地板军团要来咯。





MAME 新进展





作为最活跃的模拟器，MAME 依然持续着它的更新，和前几个版本不同，最近推出的 MAME093 版支持了雷电 Jet 和雷电 2，苦盼它们的玩家可兴奋了。另外此版本还支持了 MVS 上的不少大作，比如拳王 2k2、合金 4、龙吼和斗婚等，但现在的 MVS 热潮已退，大家都，连“测试”的兴趣都没有了，仅仅是收集而已。

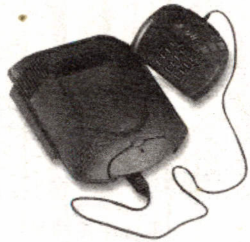
两大惊喜

整个 04 年的街机游戏都在平淡中度过，持续更新的 GBA 游戏作为模拟圈的最大亮点。刚踏入 05 年，期待已久的 CPS2 大作——PUZZ LOOP 2 代终于有了对于的 XOR 文件。此类方块游戏可以说是老少咸宜，此为第一大惊喜。另外，无声无息出现的“拳王十周年纪念版”还是吸引了不少人的眼光，从标题画面上来看还真以为是官方的版本，后来才得知是模拟圈内众高人在 KOF2k2 的基础上改出来的。在历代拳王中出现的经典人物再加上许许多多创意的场景，也许真能勾起拳王迷们美好的回忆，果然，许多尝试过此作的玩家都把它封为“Hack 之神作”。





轻松掌握Jaguar模拟器



说起Jaguar这个游戏机，是1997年Atari公司推出的一只64位游戏机（又叫美洲豹），从机能配置上来说，应该是比较强，还是64位机种，但为什么失败呢？可能还是软件支持问题，再好的游戏硬件，没好的游戏软件支持，最后的结果几乎一样...由于这只游戏机最初在美国上市，所以上面的游戏大都是以美版为主。

还好，我们模拟器玩家不用买这只游戏机就可以体验到Jaguar上的几乎全部游戏。本次要介绍的这只模拟器就是Virtual Jaguar。

这个Virtual Jaguar可是多平台的（同时支持Win32，Linux，BeOS和MacOS）家伙。

而且Virtual Jaguar模拟了Jaguar的同时，还模拟了JaguarCD（虽然支持了，但并不能正确运行[估计要等下个版本来修正]，从图片上来看，这个CD扩展部分，应该是插在原来主面的卡槽上的）

有关这个Jaguar的相关资料如下：

主机界面上只有一个Power键，连个Reset都没...

不过手柄倒是比较特别，除了基本键外，中间还有数字键（当计算器用？...）

图像显示上最大能支持800*576，24位真彩，性能还不错！

虽然这机器有5 个处理器部分，但大至被分为两大部分，Tom and Jerry...(猫和老鼠? ...)

"Tom" 部分，集成75W 个晶体管，208 个引脚[PCB 图中的7 号部分]

Graphics Processing Unit (processor #1)

名为TOM 的主要处理部分，GPU，所有图形资料都通过它来计算的，运行时钟频率为26.591MHz

Object processor (processor #2)

这块处理器为用来辅助GPU 的，用来处理显示上的一些特殊效果，和上面部分集成!

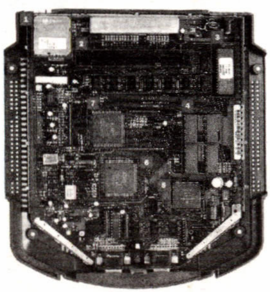
Blitter (processor #3)

同样用于辅助GPU 的，提供硬件Z 缓冲等效果的支持，集成于GPU 内!

"Jerry" 部分，60W 个晶体管，144 个引脚

Digital Signal Processor (processor #4)[PCB 图中的6 号部分]

名为Jerry 的DSP 处理器，32 位的，主频为26.6MHz，处理负责的部分可多了，CD 音频处理，游戏手柄控制都靠它了。



Motorola 68000 (processor #5)[PCB 图中的5 号部分]

M6k，多经典的一块CPU 啊...运行主频为：13.295MHz ，在这里主要负责控制处理部分。

来看看此机的PCB 电路图：图

中的 1 号部分是一些视频接口(PAL 或NTSC 模块)，2 号部分是插卡带的地方，3 号部分是 Bootrom 也就是所谓的 BIOS，4 号部分是内存，有2M 的DRAM，5,6,7 部分上面已有说明。

还有后来扩展的 JaguarCD 的相关资料（像一个卡带一样，直接插在原来机器的卡槽上）：

Double Speed CD drive [一个双倍速的 CD 驱动器]

790Mb Custom CD format [支持最大 790M 的 CD 光盘，似乎目前刻录盘最大容量也就 800M 吧?]

352.8Kb Sustained transfer [光驱和主面间的数据传输速度]

210ms Access Time [平均寻道时间]

Direct access to Tom/Jerry [直接和 TOM/Jerry 部分进行数据访问]



Built-in Virtual Light Machine (VLM)

Reads CD-G, Redbook Audio CD [支持光盘格式：CD-G 和音乐 CD]

以上便是 Jaguar 的一些基本资料。下面说说此模拟器的相关情况：

Virtual Jaguar 的目前的最新版本是 1.0.7，官方主页：http://www.icculus.org/virtualjaguar/ （可以在这里找到它的相关信息）

模拟器运行界面如下图：

模拟器 f 用的是 SDL 库（大概是为了方便平台移植吧），就

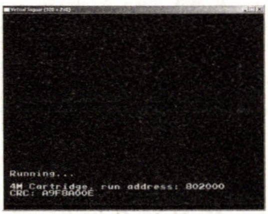


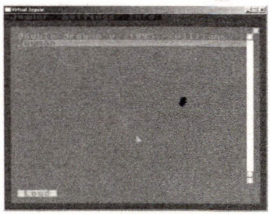


那个界面样...这个内部界面有点类似早期的DOS 模拟器的界面...

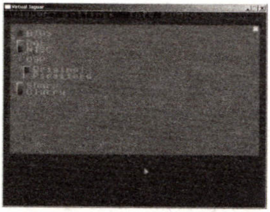
此模拟器的兼容性还算可以，兼容性列表在官方主页上都有所提及，不过Jaguar 虽然是64 位主机，但从官方主页的游戏截图上面来看，3D 性能似乎还没有N64 强。

还是先说一下模拟器怎么用吧。在主界面上的Jaguar 菜单下有个Load Rom...(ROM 的默认路径为模拟器目录下的roms 目录)，而且只支持ZIP 格式的游戏，解压后的Jag 文件竟然也无法直接运行。





不过，在默认情况下，模拟器运行游戏的效果并不怎么好，按键什么都无法定义。而且在模拟器中也没有相关的选项，Settings 菜单下的Video 和Audio 菜单竟然都无法使用，除了MISC 里面有一些开关参数（基本不影响游戏效果的），而且这些参数设置后，似乎也无法被模拟器保存，只是在读取下一个游戏起到一点作用。游戏运行画面如下图，游戏效果各方面都比较出色。





不过如果想要设置一下手柄，改善一下画面效果以及模拟器友数的话（比如画面过滤效果，BIOS，ROM 的路径，还有手柄的配置），这就需要修改 vj.cfg 文件

还是详细说明一下这个 vj.cfg 文件的具体配置吧：（用编辑器打开这文件，内容如下）

```
#
# Virtual Jaguar configuration file
#

# Jaguar BIOS options: 1 - use, 0 - don't use
```

useJaguarBIOS = 1 ；这里选择是否使用 bios 文件来引导游戏（就是那个 Jaguar 的那个界面，中间有个 3D 的四方型），当然，前提是你得拥有 jagboot.rom 这个 bios 文件，放到模拟器所在目录的 bios 文件夹中。

Jaguar ROM paths

JagBootROM = ./bios/jagboot.rom ；如果使用 bios 引导，这里设置 bios 所在路径，一般默认的就行。

#CDBootROM = ./bios/jagcd.rom

CDBootROM = ./bios/jagcddev.bin ；由于Virtual Jaguar 这只模拟器支持 JaguarCD 的模拟，所以这里还要设置 JaguarCD 的引导文件（不过，似乎没地方可设置来玩 JaguarCD 游戏，这里设置正确后，只会在主菜单下多了个 Reset CD 这一选项）

EEPROMs = ./eeproms ;EEPROM的目录，也就是游戏的存档文件的存放目录，默认即可

ROMs = ./ROMs ;存放游戏的地方...

OpenGL options：1 – use OpenGL rendering，0 – use old style rendering

useOpenGL = 1 ;这一部分就是视频加速部分了，推荐用OpenGL来渲染，可达到比较好的游戏效果，选1吧。

#useOpenGL = 0

OpenGL filtering type：1 – blurry，0 – sharp

glFilterType = 1 ;在OpenGL渲染状态下，画面效果的选项（其实这在模拟器中的MISC菜单下同样可设置），推荐用blurry，就是那种2D加速效果。

Display options：1 – fullscreen，0 – windowed

fullscreen = 0 ;是否启用全屏模式，想用的话改为1

NTSC/PAL options：1 – NTSC，0 – PAL

hardwareTypeNTSC = 1 ;选择显示方式，用默认的N制效果也不错。可能这主机上大多游戏都是美版，也就是N制的...

DSP options：1 – use，0 – don't use

DSPEnabled = 1 ;打开DSP芯片的模拟，有必要关掉吗?

If DSP enabled，set whether or not to use the pipelined core：1 – use，0 – don't use

usePipelinedDSP = 0 ;在打开DSP的情况下的选项，有些游戏可能需要选1，使用不同的DSP核心，官方的兼容列表中也有说明。

Joystick options：1 – use joystick，0 – don't use

useJoystick = 0 ;是否开启手柄支持，不过SDL库似乎

对手柄支持并不怎么样，我用的时候是关掉的。

Joyport option: If joystick is enabled above, set the port (0 - 3) here

joyport = 0 ；如果打开手柄支持的话，选择手柄端口（4个手柄中选择一个）

Jaguar joypad key assignments

Note: It would be nicer to be able to have a single left side to store all this in...

E.g. p1keys = 34, 32, 22, etc. instead of what we have here...

接下来的部分就是游戏中的手柄配置部分了，这里不一一列出来了，键位比较繁多，但各键的数值是以ascii码来实现的，要配置的话，大家查一下ascii表就行了。比如要把p1k_a = 99（这个值为99，查ascii表得出是键盘对应的c键）改为a的话，数值写97。其它的以此类推。

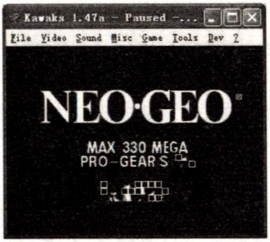
以上就是此模拟器的一些情况，虽然模拟度上支持了JaguarCD（其实应该是不知道如何运行，官方兼容列表中也没指出，作者比较有意思，写了个Don't have it，所以没测试...），可惜，实际上还无法正确运行（可以运行JaguarCD的BIOS），还好在官方论坛上看到有人通过源代码编译，在Linux下成功运行起JaguarCD游戏（说明还是有希望的，不过Win32平台的话，应该得等到下一个版本来支持了）

总体感觉还可以，在官方网站上还show了一些3D游戏画面，从画面上看虽然不及N64（也可能是模拟器的原因，没硬件支持3D？），但比PS是好上很多了。继续等待的下个版本应该是完整支持JaguarCD的吧，不过JaguraCD上有哪些经典游戏呢？目前还不太清楚...有兴趣的玩家可以继续研究这个Jaguar体验上面的游戏作品~~

实战 NeoGeo CD 转 MVS

HappyASR

提起MVS大家应该都不会陌生，上面的拳皇、合金弹头、侍魂、饿狼、月华系列游戏在国内非常流行。虽然MVS已经随着《侍魂零Special》的发售而告终结，但是这些经典的游戏却永远值得广大玩家继续回味。不过MVS是SNK的业务用基板，如果想在家里玩到这些游戏的话，一般玩家都会考虑买个NeoGeo或者NeoGeo CD。当然，现在你也可以使用模拟器来玩。NeoGeo也是以卡带为游戏的载体，同一个游戏基本上都会同时有MVS和AES两种版本，虽然价格差别很大，但是内容确实没有什么改变的。但是NeoGeo CD就不一样了，NeoGeo CD是Neo-Geo的CD-ROM媒体版本，其系统性能与NeoGeo完全等同。而且因为采用了CD-ROM作为游戏承载媒体，所以游戏的质量就随着容量的扩展有了稍微的提升，但是在音乐上由于增加了CDDA音源，所以音质提高了不少，而且还可以听到不少的原声音乐。所以同样的游戏玩过MVS版本后，如果存在对应的NeoGeo CD版本，还是可以试试看的，玩起来的感觉绝对不一样。

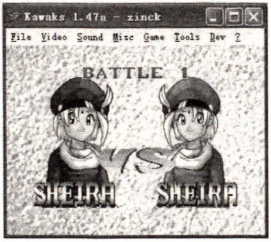


因为NeoGeo CD上曾经发售过一些MVS上没有的游戏，比如像超刚战记、侍魂－武士道列传等，所以国外就有玩家尝试着把没有发售过MVS版本的NeoGeo CD游戏转成MVS格式。这里笔者就想和大家一起探讨探讨如何来进行转换，并以Zintrick这个游戏为例子，教大家如何一步一步的把一个NeoGeo CD游戏转成MVS的。

要在两个系统进行转换，首先我们就要知道这两个系统的区别。虽然NeoGeo　CD 和MVS 用的是几乎完全一样的硬件，但是还是存在一些比较明显的区别，下面来一一阐述。

首先就是游戏容量的区别。对于一个MVS 游戏来说，其卡带容量是有限制的，因为最初设计上的缘故，即使到最后扩展后可直接寻址的SPR 图像范围也只是0x8000 个色块，也就是说CROM 的最大容量就是64MB。而对于一个NeoGeo　CD 而言，在SPR 上并没有明显的限制，因为可以在游戏过程中从光盘上载入SPR 到内存中。所以这个就决定了有些游戏是必然无法转成MVS 版本的。也就是所有SPR 容量总和超过64MB 的将无法完整的将图像转换到MVS 版本。

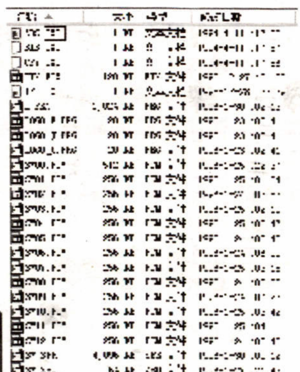
其次就是内存大小的区别。这里说的内存是指在NeoGeo CD 上面用来存放游戏内容的内存同时也包含了MC68000 在MVS 所使用的64KB 的RAM。在MVS 上游戏内容都是已经固化在MASK　ROM 里面。一个NeoGeo　CD 的内存有主程序使用的2MB 内存，SPR 图层4MB，FIX 图层128KB，Z80 程序128KB，PCM 音源1MB。 如果一个游戏所使用的容量大于上述值，那么就必须在游戏进行过程中被动态的载入。而且主程序的空间还要扣除程序可写的内容，基本上是64KB。如果是这种游戏要转成MVS，就必须修改主程序的的代码才能够正确的运行。这个对普通玩家而言，难度过大，而且有点得不偿失得感觉。



以上两个是限制游戏转换的最主要的因素，当然，因为MVS 不能使用CDDA 音源，所以很多背景音乐丢失，这个也是不言自明的。

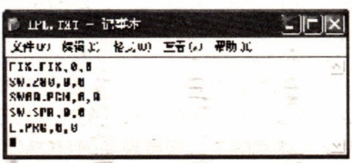
接下来就是一些小的差别。介绍这些主要是为了让大家更好的理解转换的时候需要注意的一些问题。首先是ROM 格式的

对应。在MVS中P、S、C、M、V分别是MC68000程序、FIX图形数据、SPR图形数据、Z80程序、ADPCM采样音源。在NeoGeo CD中，主要是靠文件后缀名来区分，与上述几个类型相对应的后缀分别为*.PRG、*.FIX、*.SPR、*.Z80、*.PCM。这个还只是对应关系，还需要转换的：PRG要字节交换，SPR要拆分再进行字节交换并且填充边界。这个等下面的实例中大家就可以看到。接下来就要介绍一下NeoGeo CD上的一个很特殊的文件，IPL.TXT，这是一个在游戏开始前要载入程序的列表。每一行代表一个载入的文件。格式为：载入文件名，BANK，偏移量。同样这里还是靠文件的后缀名来区分文件类型来决定该文件应该往哪块内存载入。值得一提的是BANK，只有SPR和PCM才有BANK这么一说，对于其他类型文件该值始终为零。SPR分成4个BANK，每个的大小都是1MB。PCM分成两个BANK，都是512KB。对FIX和PCM而言这里的偏移量还必须是偶数或者0。如果这些都了解后，加上一点点MC68000中断向量表的知识，就可以开始了。



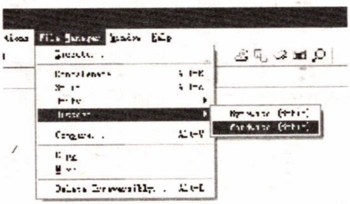
现在我们就以Zintrick为例子，开始进行转换。首先把Zintrick的NeoGeo CD的镜像下回来，把里面的TRACK1的那个ISO解压缩并把里面的文件全部提取出来。如下图所示

看到了其中的IPL.TXT没有？这个就是我们入手的关键！随便用一个文本编辑器打开，可以看到如下图所示的

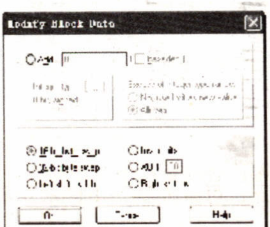


文本。

结合上面的原理介绍，就可以知道，在进行初始化的时候，应该载入的游戏内容就是上面那个列表当中的。所以我们把FIX.FIX、SW.Z80、SW00.PCM、SW.SPR、L.PRG全部复制一份出来，分别命名为GAME_S1.ROM、GAME_M1.ROM、GAME_V1.ROM、GAME_C.ROM、GAME_P1.ROM。这里的FIX、Z80、PCM类型的文件是不需要处理的，但是SPR和RPG就需要转换。可以用任意一款十六进制编辑器来完成。笔者推荐用WinHex，以下的操作也以WinHex为准。打开WinHex，选择File Manager菜单中的Dissect中的Wordwise(8-Bit)(注：实际上Word应该是16Bit而不是8Bit，这里可能为Winhex的一个笔误吧。)



然后在Dissect File选上GAME_C.ROM，Destination File #1，#2分别保存为GAME_C1.ROM、GAME_C2.ROM。这个才是第一步，接下的操作对C1、C2、P1来说是一样的，就是对文件进行字交换。这里就以p1为例操作一下。用WinHex打开GAME_P1.ROM。按Ctrl-A全选，然后Ctrl-T进行转换，在Modify Block Data里面选16-bit byte swap然后点确定，如下图。



然后按Ctrl-S保存文件，就可以了，对C1、C2进行一样的操作。就得到可以识别的ROM。

到目前为止，我们就已经把所有的NeoGeo CD格式的文件转成MVS格式的了。但是现在的ROM还不能在MVS模拟器如NeoRAGEx

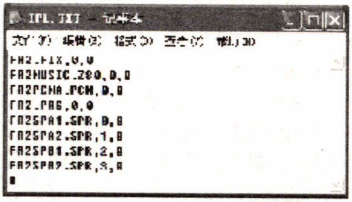
里面直接运行。原因很简单。因为BIOS不同，NeoGeo CD和MVS用着不一样的BIOS，所以MC68000的中断向量表应该是有所区别的。这个也是小容量的NeoGeo CD游戏转MVS的最为关键的一步。要改这个最好是打开一个普通的MVS游戏来做参照。MC68000向量表的第一项为SP地址，第二项为程序入口。对于任意一个MVS游戏来说，程序入口都应该是$C00402（注：此处的显示的$C00402在文件中显示应该为C0 00 02 04，以下也类同。），不过NeoGeo CD中却不是，所以首先就应该把这个入口改成MVS的入口。接下来就涉及到IRQ了，也就是写$3C000C的操作，写入4、2、1以分别触发Level 1、2、3级别的中断。其实这个地方也大家不需要知道的太过复杂，只要知道NeoGeo CD中和MVS的不一样，所以$64和$68处的向量要进行交换。对于这个游戏而言也就是$64应该填上0x2068，而$68处要填上0x20B6。从$6C到$78要填充上一个指向RTE的项，这里随便填0x20BE或0x20CA之类都行。在这个游戏中0x7C处的向量明显是错误的，可以用RTE一并填充了，也写0x20CA就好。OK，搞定，这样的文件保存好，压缩成ZIP包，就可以用NeoRAGEx来运行了。不过这样的ROM运行后在开头显示NeoGeo标记的时候稍微有点花，但是进入游戏以后就正常了，这个可以通过修补SROM来使其显示更为完美。而且缺少背景音乐，因为没有了CDDA音源。PCM也没有完全的载入，所以普通的音乐也会有缺失。

好了，现在我们来简单回顾一下Zintrick转换流程，复制文件，改名，用winhex的字分割把CROM分成C1和C2。接下来把C1、C2、P1进行字交换。最后修改P1，改掉程序入口$4处的向量，交换$64和$68处的向量，用指向RTE的指针填充$6C-$7C。

不过仅仅只会上面的过程并没有办法进行很多游戏的转换。因为Zintrick是一个比较特殊也就是比较简单的游戏，即使如此，也少了很多的PCM音源。当然，你可以把那些PCM合并起

来作为一个大的 V ，但是仅仅合并 V 而不修改 M 的话，这样的操作就毫无意义。如果要进行进一步的完善转换，或者学会更多的转换，就还存在一些必须注意的问题。

首先就是边界对齐。正如前面所提及的，SPR 和 PCM 是分 BANK 的。比如这里有个游戏 Final Romance 2，它的 IPL.TXT 中是这样的


IPL.TXT - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
FR2.FIX,0,0
FR2MUSIC.Z80,0,0
FR2PCMA.PCM,0,0
FR2.PRG,0,0
FR2SPA1.SPR,0,0
FR2SPA2.SPR,1,0
FR2SPB1.SPR,2,0
FR2SPB2.SPR,3,0
```

但是查看文件后就可以发现，FR2SPA1.SPR，FR2SPB1.SPR 的大小正好是 1MB ，也就是正好占用一个 BANK，但是 FR2SPA2.SPR，FR2SPB2.SPR 的大小都不足 1MB ，这个时候就不能直接把 A1 、A2 、B1 、B2 这 4 个文件直接连接起来。而应该先把 A2，B2 这两个文件的长度填充到 1MB ，而且必须填充在尾部，至于填充用的数值，最好是 00 吧。然后再把 4 个都是 1MB 的文件连接起来。(可以用 WinHex 的 File Manager 中的 Concatenate…功能或者直接用命令行的 COPY/B 来完成）这样就得到一个 CROM，然后按照上面 Zintrick 的 CROM 转换来切割出 C1 和 C2 。PCM 的操作与此类似，不再赘述。

其次就是文件载入的问题，这个是可以修改的，但是修改起来非常麻烦。简单的来说，因为在 MVS 中 SPR 是不可替换的，但是 NeoGeo CD 中是可以替换的。所以你把所有的 SPR 叠加后，可能指针就需要修改。如果可以改动 PRG 中的指向 SPR 的指针，也是可以实现大图像的转换。此外，NeoGeo CD 中通过调用 $C00552 和 $C0064 来实现文件的载入。这两个函数其实没有什么大的区别，就是一个调用的时候会显示 Now Loading…的画面，一个就是黑屏。但是转 MVS 时候这些已经是都没有用的函数。所以到这些地址的调用或者跳转之类就要全部去掉，用 4E71(NOP）来填充就好了。否则到时候天知道会

发生什么事情。

最后还有一些指针需要说明。上面所说的MC68000的中断向量表外是最重要的。除此以外，还有一些指针也会稍微影响游戏。$10E存放着调试DIP的指针。对于MVS游戏而言。DIP的地址是在$100000也就是MC68000的主内存的第一个地址。而NeoGeo CD中却往往不是，所以转换的时候要考虑把指针也改好。这样DIP才有可能起作用，但是并不是每个游戏的DIP都有会有用，这要看SNK程序员最初的设定。$116是指向游戏日文名称的指针，$11A是指向游戏英文名称的指针，$122是BIOS返回程序的入口，一般情况下以上三个指针都不需要进行改动。$10F6EE应该有一份68K向量表的副本。如果游戏没有用到也就算了。$10FD83是存放的是设置的国家。在MVS中与之对应的是$C00200。这个好像是没有办法改的了。$10FDAE这个是一个启动标记。因为载入游戏模拟器会自动初始化此处为0，所以现在也不用改了。最后还有$10FE80，这个地方设置为FF的话就是进入DEBUG MODE，应该是跟MVS里面的DEVELOPER MODE相对应的吧。



至此，笔者已经稍微的就如何转换向大家做了简要的原理介绍，并且也以一个小游戏作为例子，演示了使用十六进制编辑器进行转换的一般步骤。接下来探讨了转换过程中的要点。不过要转换的话，就要先对两者的区别有稍微的了解。这个笔者极力有能力有时间的人可以看看NGCD模拟器的源代码，对照MVS模拟器的源代码。这样就对转换有更深入的了解。至于那些大游戏的转化，倒并不推荐大家去做，因为现在也有比较成熟的NGCD模拟器，就比如NJ的那个。如果你想练练手又有时间，那转换大的游戏成MVS版本估计也会有很多人支持的。最后如果大家在转换的过程中碰到什么问题或者有什么好的建议，欢迎与我联系，MSN:happyasr@ah163.com。



GBA HACK基础教程

海豚

一、序

从宏观上来说，只要对ＲＯＭ 的内部数据进行修改都叫HACK。目前网络上所说的HACK 通常包括了2 个部分。分别是

对GBA ROM 进行汉化

对GBA ROM 进行修改

这里我讲一下如何对ＧＢＡ 的游戏进行修改。

对于经常接触模拟器的玩家来说，CHEAT 这个概念对于大家来说应该很熟悉，就是通过内存查找软件（比如金山游侠等等等等）对我们要修改的要素对应的数据进行查找，之后通过加大或减少数值使得我们玩游戏更加方便！而ＨＡＣＫ 就是在我们能够熟练的制作ｃｈｅａｔ 的基础上的一种技术。以下我都是通过修改KOFEX2（编号1328）这个GBAROM 来讲解！

（未特殊说明，2 位的数据，比如FF，这样的数据都是16 进制的，而如果是00000000 这样的，都是2 进制的。）

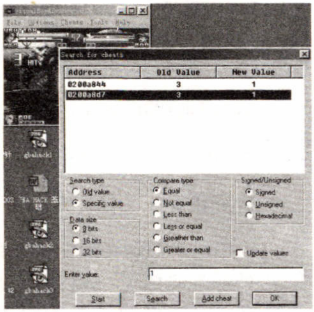
二、内存修改

具有内存查找功能的软件很多，一般是象金山游侠，EMUCHEAT 等这样独立的软件。还有一种就是模拟器自带的。模拟器自带的内存查找软件由于只是对虚拟机内部内存进行查找，搜索的范围非常的小，所以一般速度都非常的快。如何用以及使用哪个软件是见仁见智的，但是如果我们以后要对ＲＯＭ进行ＨＡＣＫ 的话，还是模拟器自带的内存查找的功能比较好。

查找方法一般包括2 种，精确查找和模糊查找，我们如果

对于要修改的要素的数值知道的非常的清楚的话，用精确查找，反复查找几次就可以准确的确认要素的内存地址。而如果对于一些我们事先不能或者无法知道的数值，就只能用模糊查找这个麻烦的方法了。一般在查找格斗游戏的生命力等比较经常的使用。

1、精确查找。



比如，进入游戏后，看见ＳＴ援助是有次数限制的，而且很明显的看见数值，所以用精确查找应该很容易找到。

2、模糊查找

人物的超杀，生命力甚至动作，都不是那么简单的通过数值知道的。而模糊搜索提供给我们查找的可能。

比如人物的气和生命等。

当然了，还有一种投机取巧的方法，就是到网上找别人已经找好并发布到网络上的数据。网上高人很多，也许他们的修改的，有很吸引人的，值得修改的有趣的东西也说不定啊。

比如如下就是一个朋友帮我找到的相关ＣＨＴ.

[可以用L+R爆槽]

ON=A8F0,1

打开隐藏要素

ON=10228,ff,10229,ff

[所有人物称号取得]

ON=15B6B,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1

[游戏时间]

ON=BFF0,99

[1P 血]

满血=A818,66

一击死=A818,0

[1P 怒槽]

满怒=A7C9,90

两层=A7C9,60

一层=A7C9,30

无 =A7C9,0
[1P 援护数]
五个 =A8D7,5
四个 =A8D7,4
三个 =A8D7,3
两个 =A8D7,2
一个 =A8D7,1
没有 =A8D7,0

[2P 血]
满血 =AA74,66
一击死 =AA74,0
[2P 怒槽]
满怒 =AA25,90
两层 =AA25,60
一层 =AA25,30
无 =AA25,0
[2P 援护数]
五个 =AB33,5
四个 =AB33,4
三个 =AB33,3
两个 =AB33,2
一个 =AB33,1
没有 =AB33,0
[GameInfo]
Name=1328 – 拳皇 EX2
System=GBA
Text= 拳皇 EX2

三、基础条件

内存修改游戏的过程和方法非常的简单，所以显得非常的大众化。优点很明显，缺点也有一些，比如我们每次开始游戏，必须把数据重新调用才可以。但是如果我们通过 HACK 这种技术，通过对 ROM 内部结构进行修改，则能起到一劳永逸的效果，加上现在 16 位编辑器、调试器、编译器、相关资料和制作补丁工具的普遍性，给我们提供了很大的便利。

修改 ROM 必须对汇编语言略知一点，，不过大家不要觉得有什么深奥的，认为那些东西都是只有高手才能掌握的，世界上哪有生下来就是高手的。接着看，你也可以成为高手啊！

对于 HACK 来说，我们只要把一些基本的指令都记住并了解他们如何使用的就可以了。我们不是对游戏的基本构架进行大的修改或者自己开发 GBA 游戏，或者 DEBUG 除错。所以没有必要知道特别详细和全面的。

（至少目前不需要，如果哪位读者入了门，之后想自己深入

的研究相关的技术，那就更好了。）

GBA有16个寄存器，从R0————R15，它们能够作为数据寄存器也可以作为地址寄存器。

基本指令：

1、MOV R0,R1

传送指令，表示把寄存器R1里的数据放到寄存器R0中。R1本身的数据不变。执行这条指令之后，R1和R0的数据都是一样的，都是原来R1里的数据。

2、算术运算

ADD R0, R1, R2

加法指令，表示为R0=R1+R2，寄存器R1，R2本身内部数据是不变的，而程序执行后，R0里面的数据，变成了R1和R2的数据之和。

与此相似的还有比如SUB（减法指令），MUL（乘法指令）等等。

3、逻辑运算

AND R0, R0, #$3

逻辑与运算，表示R0=R0 AND 3（立即数），与此等同的还有，比如ORR（逻辑或）等。

逻辑运算的算法

1 AND 1=1, 1 AND 0 =0 , 0 AND 1=0, 0 AND 0 =0

4、跳转指令

B 地址

条件的跳转到指定的地址，但是地址是相对于R15内的数

据的相对地址。

好了，很少吧，知道以上那么多，基本上就够了。如果万一遇到什么不会的，找一下GBA的指令集就可以了（文中自带了GBA的指令集和中文的解释说明，文件名是gba.chm）。很容易就能看懂的！

四、HACKROM

有了上面的基础，我现在就开始告诉大家到底是如何通过内存地址来改ROM的数据的。

方法一般包括3种，分别是

1、改数字

2、改程序

3、跳转程序的应用

改数字

改数字是最简单、最普遍的一种修改方式，比如kofex2中，游戏开始的时候，人物的援助，也就是st的数量是3，当我们呼出一个援助后，那么st能够使用的机会的数量就减1。我们先找到内存地址，在cht中是

[1P 援护数]

五个=A8D7;5

四个=A8D7,4

三个=A8D7,3

两个=A8D7,2

一个=A8D7,1

没有=A8D7,0

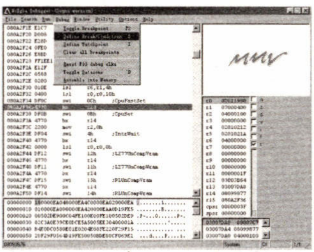
这个是1p 的，那么我们先加上偏移量02000000

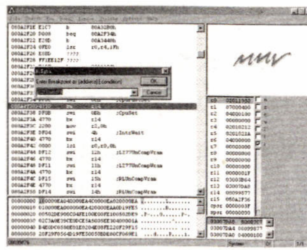
(emucheat 这个软件找到的地址并不是游戏的真实内存地址，它是减去一个偏移量得到的结果。目的就是把地址弄的比较简单。如果我们用的是VBA 等模拟器自带的搜索功能的话，那么找到的就是真正的地址。)

那么1p 的援助的地址就是0200a8d7

我们先开启no$gba 这个软件，读取游戏。

之后在主目录下的debug 下选择define break/condition，





之后在弹出的对话选项中输入[0200a8d7]!

注意有一个'!'

点击ok 后，就给游戏设了一个断点，可能有人不知道断点是什么。

所谓的断点就是给游戏的程序设了一个条件，比如我们现在设的断点就是，如果内存0200a8d7 里的数值发生了变化，那么游戏就自动断开。断开地址附近的程序就是引起内存0200a8d7 变化的原因。

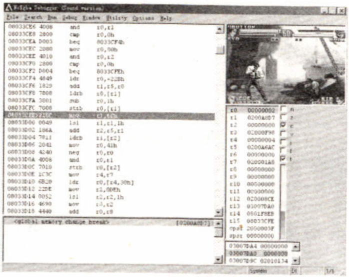
比如，1p 的援助的数量是放在内存0200a8d7 中！一开始是3，也就是内存0200a8d7 中的数据是3，当我们使用1 次援助后，援助的数量减1，那么援助的数量就是2，也就是内存0200a8d7 中的数据已经不是3，而已2．而只要内存

0200a8d7 里的数据发生了变化，游戏程序就会自动断开，我们就能知道到底是那里的程序指令改变了内存0200a8d7 内的数值。这个就是断点的功能。

好了，现在明白了吗？如果还不明白就跳过去接着看，通过看修改的过程也应该能理解！

我们已经设了断点，接下来就是想办法让内存0200a8d7 里的数值发生变化，很简单，这个是1p 援助的数量，我们只要使用援助，那么一定会发生变化！

使用援助后，游戏停在了这里



我们现在看一下附近的程序吧。（一般是断点的上面）

从这里开始！

Rom 相对地址	机器码	程序指令
08033cfa	3801	sub r0,1h
08033cfc	7008	strb r0,[r1]
08033cfe	218c	mov r1,8ch ??此时游戏断开

当前的

r0 是 00000002

r1 是 0200a8d7

现在我解释一下这段程序的意思。

r0 里面装的数据就是援助的数据，游戏开始的时候应该是3。

当执行

sub r0,1h

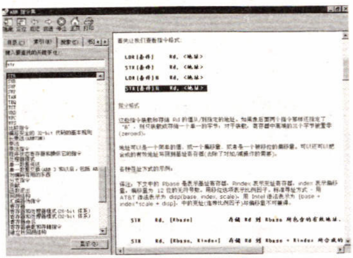
后，

r0=r0−1；也就是r0 里面本来的数据是3，减1后变成2，之后放入寄存器r0 中。现在r0 中的数据不在是3 了，而是2.

之后

strb r0,[r1]

虽然前文没有提到指令的意思，我们找一下指令集，看看到底这个指令是什么意思！



根据解释我们知道，就是把寄存器里的数据放入一个内存地址中。

这里的意思是，r0 现在已经变成2 了，之后因为r1 里面的数据是0200a8d7，把这个数据作为内存地址，之后把r0 里的数据放入内存0200a8d7 中。0200a8d7 本身就是1p 援助的数据的地址。当执行这个指令后，0200a8d7 里的数据由于r0 发生了变化而变化。也变成了2。

程序的执行过程我已经解释的很清楚了。如何修改啊？

如下！

因为1p 援助数量的减少是经过了2 个指令而减少了。我们可以通过修改第1 个指令或者修改第2 个指令这2 种方式来修改。

sub r0,1h <------ 指令1

strb r0,[r1] <------ 指令2

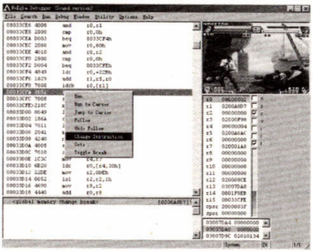
我们即可以把指令1的sub r0,1h改成sub r0,0h或者干脆改成nop （nop是本次指令不执行的意思。）

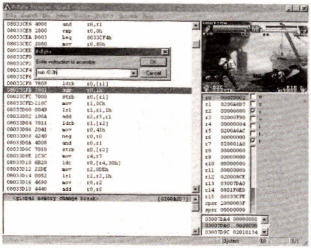
也可以把指令2的strb r0,[r1]改成nop.

比如当我把sub r0,1h改成sub r0,0h后。r0里本来是援助的数量，由于执行了sub r0,0h,也就是r0里的数据减去0后再放入r0中，数值是没有变的，所以这样修改后，由于不减少，也就是无限援助了。

在08033cfa 3801 sub r0,1h

这里点击鼠标的右键，之后选择change instruction，之后在出现的框里写入sub r0,0h。我们会发现3801 sub r0,1h变成了3800 sub r0,0h，之后用16位编辑器



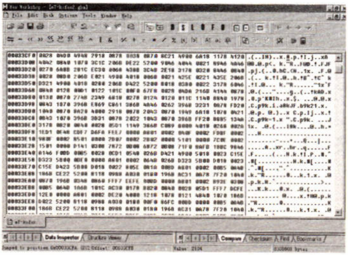


（比如我喜欢用hex workshop）

到33cfa处

（也就是把08033cfa中的08去掉，就变成了我们所要修改数据所在的rom地址）

把0138改成0038就可以了



rom 的结构比较奇怪，内部的数据和真实的机器码是高低位相反的！

也就完成了我们的修改。现在由于减法指令sub r0,1h 变成sub r0,0h，使得我们呼出st 后由于不减少而可以无限的使用st了。

以上就是修改数字方面的详细讲解，因为游戏里面数字部分的特别多，特别是RPG 的或者射击的。所以虽然是最简单的修改，不过也是对应游戏最普遍的修改方法。

改程序

虽然上面的也是改了程序，不过因为非常简单，就是把改减1 的程序去掉，而下面的主要是修改那些需要我们看懂前后前后程序，之后想办法通过修改或者添加程序来达到我们想要实现的目的。

比如我们先看一下这个部分的cht

打开隐藏要素

10228,ff

10229,ff

先加上偏移量。

变成

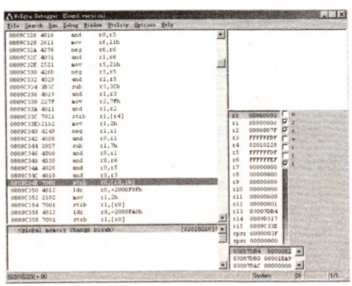
02010228,ff

02010229,ff

之后下断点。之后重起游戏。

程序断到了这里。

把程序先写出来。



当设断点是02010228的时候

0809c33a　4011　and r1,r2

0809c33c　7021　strb r1,[r4]

当设断点是02010229的时候

0809c34c 4018　and r0,r3

0809c34e　7060　strb r0,[r4,1h]

此时我们要注意寄存器的数值，

r0 00000000

r1 00000000

r2 0000007f

r3 FFFFFFBF

r4 02010228

…………………(一共16个。不写了。自己看吧，我们要得就是写的r0，r1和r4的数据。累……..)

对于当设断点是02010228的时候

and r1,r2

因为r1，r2的数值都是00000000

所以当执行逻辑运算后，r 1 和r 2 的里面的数据仍然是00000000

strb r1,[r4]

把r1的数据，也就是00000000，放入内存02010228中(因为r4里的数据是02010228)。因为不满足内存02010228的数据是FF(16进制)=11111111 (2进制)，所以隐藏选项无法开启。

同理，对于

当设断点是02010229 的时候

and r0,r3

strb r0,[r4,1h]

由于r0 的数据是0，所以无论谁和r0 作'与'的逻辑运算，结果都是00000000。

把00000000 放入内存（02010228+1）中，也就是02010229 的数据是0，不满足里面的数据都是FF(16 进制)=11111111（2 进制）。所以无法开启。

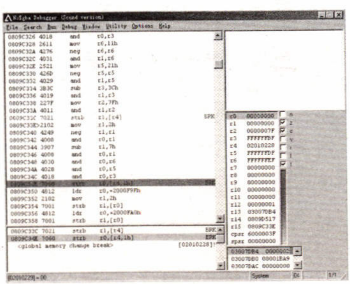
我们只要把

0809c33a 4011 and r1,r2 改成-> 0809c33a 21ff mov r1,0ffh

和

0809c34c 4018 and r0,r3 改成-> 0809c34c 20ff mov r0,0ffh

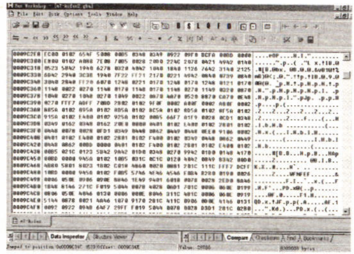
这样在接下来的strb r1,[r4]和strb r0,[r4,1h]中，由于r0 和r1 都是ff，所以放到内存中02010228 和02010229 中的数据也就是ff，由于满足隐藏要素的开启条件。所以游戏的所有隐藏的条件就这样的轻易开启了。



（程序修改图），10（rom 数据修改图），11（效果图，比如可以使用2 个boss！！！）

（3）

跳转指令的应用



上面隐藏要素的修改，如果较真的说不是很完善。比如本来r1和r0的数据都是0，我强行的改成ff，虽然通过看上下的程序可以看出，并不对游戏产生任何的影响（也就是俗称的bug）.不过毕竟我们对游戏的寄存器进行了修改，寄存器是对于内存和处理器来说，是起着中间桥梁的作用，我们修改了这个桥梁，万一改的有问题，那么会严重影响修改的效果。特别是，如果我们对hack有深入的研究，对rom写了大程序的话，万一出了一些暇疵，后期debug除错是非常痛苦的！

所以我们一般如果对于要修改游戏的程序的话（不是刚才讲的改数字），一般都是先跳到rom的空的地址，之后写一段程序，之后再跳回来，这样就能大大的减少了出错的可能。

首先我们先看看跳转指令的介绍。

B ：分支

(Branch)

B{条件} <地址>

B是最简单的分支。一旦遇到一个 B 指令，ARM 处理器将立即跳转到给定的地址，从那里继续执行。注意存储在分支指令中的实际的值是相对当前的 R15 的值的一个偏移量；而不是一个绝对地址。它的值由汇编器来计算，它是 24 位有符号数，左移两位后有符号扩展为 32 位，表示的有效偏移为 26 位(+/– 32 M)。

从中我们可以看见，b是个相对的跳转指令，相对于r15里的数值！

先看看哪里有空闲的空间，一般都是很多FF 或者00。

我使用的是rom 最近的地址是a741a 开始。这里的空间都是游戏没有使用的，正好适合在这里写程序。但是因为空闲的地址远远大于b 的跳转范围(r15 +−26 位2 进制数据)，所以我们只能使用无条件长跳转bx 或者直接修改程序计数器r15！下面的是修改r15 的方式实现跳转！

先回到断点处。也就是

0809c33a

之后把程序先抄下来

```
0809c33a   4011   and r1,r2
0809c33c   7021   strb r1,[r4]
0809c33e   2102   mov r1,2h
0809c340   4249   neg r1,r1              /* 游戏的源程序 */
0809c342   4008   and r0,r1
0809c344   3907   sub r1,7h
0809c346   4008   and r0,r1
0809c348   4030   and r0,r6
0809c34a   4028   and r0,r5
0809c34c   4018   and r0,r3
0809c34e   7060   strb r0,[r4,1h]
```

之后对程序进行调整，因为我们必须把程序跳出来。同时保证隐藏要素的开启以及寄存器的数据不变！

写入程序如下：

（写法和前面讲解的如何在模拟器中写指令很类似，也可以参照模拟器的使用帮助。很详细。下面的程序包括详细的解释！）

写入程序 1

0809c33a ldr r8,080a741ah

0809c33c mov r15,r8

（

如果用长跳转的话，程序如下：ldr r8,080a741ah

bx r8

）

写入程序 2

080a741a 开始执行

080a741a and r1,r2

080a741c mov r1,0ffh —》强行让 r1 里的数据变成 ffh

080a741e strb r1,[r4]

080a7420 mov r1,0h —》满足 02010228 的数据是 ff，同时还原 r1 中本来的数据

（r 1 本来的数据就是 0，我们强行在上面的程序中给予它 f f h，现在还原回来。这样不会对以后什么其他的程序使用 r 1 而产生影响）

080a7422 mov r1,2h

080a7424 neg r1,r1

080a7426 and r0,r1

080a7428 sub r1,7h

080a742a and r0,r1

080a742c and r0,r6

080a742e and r0,r5

080a7430 and r0,r3

080a7432 mov r0,0ffh —》强行让r0里的数据变成ffh

080a7434 strb r0,[r4,1h]

080a7436 mov r0,0h —》满足02010229的数据是ff，同时还原r0中本来的数据（r0本来的数据就是0，我们强行在上面的程序中给予它ffh，现在还原回来。这样不会对以后什么其他的程序使用r0而产生影响）

080a7438 ldr r8,0809c34eh

080a743a mov r15,r8

(

如果用长跳转的话，程序如下：

ldr r8,0809c34eh

bx r8

之后0809c34e 处写 ldr r8,0h ，前面的程序借用了r8这个寄存器，目的是把r8恢复原始的数据

)

程序3

0809c34e ldr r8,0h

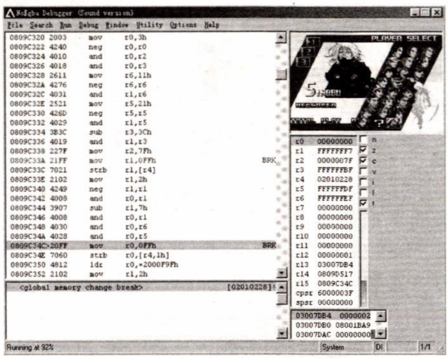
程序完毕。

把机器码写入rom 就搞定了。

从这里也很明显的看到了，跳转指令虽然能够保持结构的完美，但是由于GBA 的CPU 读取代码位数的限制，所以跳转指令一般都很复杂，一般用于在ROM 里写大型的修改程序。

五、后期除错。

我们对原来完好的rom 的结构进行了修改（破坏），修改后的测试是必不可少的。一般的过程分为：



1、检查程序的完善性，就是在开始修改处设一个程序断点，之后当游戏的程序执行到断点处后，程序会自动断开，我们开始按F7 这个热键来单步执行我们写的程序，边执行边看看是否有问题，如果有，当时就可以修正！这个也就是除bug 的最主要阶段。

2、游戏测试，当然了，我们修改游戏实际上就是为了玩，修改的效果也必须通过实际游戏中来最终验证。如果游戏测试也没有问题，就全部搞定了。因为游戏测试可以提前体验修改者的作品，这也就是大家在HACKROM（特别是汉化中）最喜欢参与的活动吧。

史前 SEGA 主机探究

文：小笨

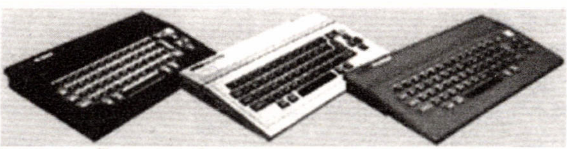
SEGA 在硬件市场的处女作 SC－3000	
发售日：1983 年 7 月	售价：29800 日元

SC－3000 简介



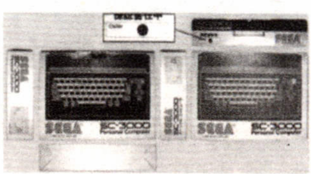
SC－3000 是 SEGA 第一部踏足家用游戏市场的硬件。以家庭电脑姿态推出的它并没有显示器，而是直接接电视机来使用，在插上专用卡带后更可以玩不同类型的电视游戏，所以 SC－3000 亦被称为“游戏电脑”。

虽然 SC－3000 的性能简单，但配合上资料储存机、磁碟机及打印机等周边一同使用的话，也可以做到多种文书工作。SC 即是 SEGA COMPUTER 的简称，而 SC－3000 分别有黑、白、红 3 种颜色，及后亦推出过改良了键盘的型号 SC－3000H。



首推出过 3 款颜色

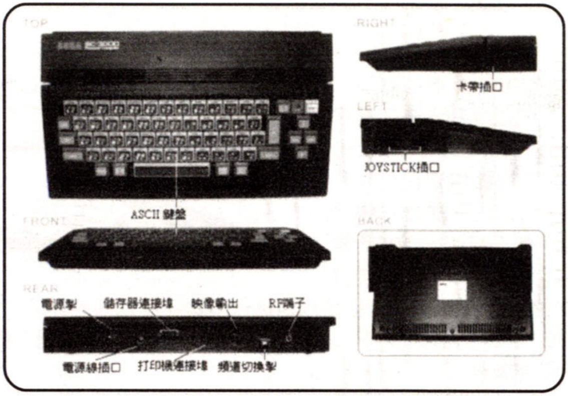
SC－3000 包装盒



SC－3000 包装盒的表面是黑色，底面则是红色，如果想确认主机是什么颜色的话，

只要看看包装盒前面的圆形贴纸便可知道。

SC－3000 面面观



SC－3000 使用软件

SC－3000 的游戏及教学软件都是以卡带形式推出，并全部由SEGA 自行生产。而这种卡带对应的机种除了有SC 及SG 系列之外，还包括SEGA MARK III、MASTER SYSTEM、OTHELLO MULTI－VISION（TSUKUDA original 生产）、PIONEER SD－G5 等等。

在SC－3000 及SG－1000 发售初期，游戏卡带都是以较长身的纸盒包装，直至翌年才换上较细小的包装盒，而游戏的封面亦变得越来越抢眼及色彩缤纷。



↑初期包装



↑后期包装

SG−1000	
发售日：1983年7月	售价：15000日元

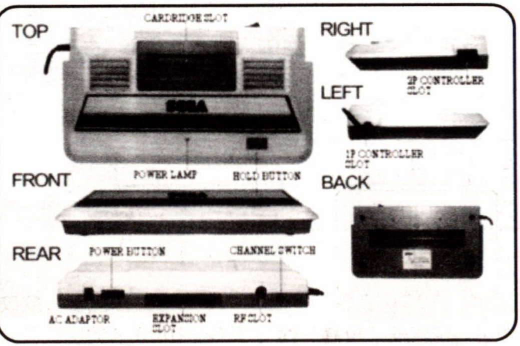
SG−1000简介



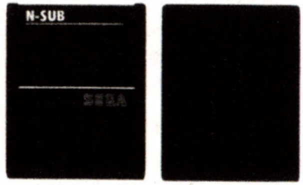
SG−1000与SC−3000是同期推出的，不过SG−1000的设计却删去了键盘等部份，简化成一部低价格、以及纯粹用来玩电视游戏的主机，这就是传说中的“世嘉一代”。SG−1000是采用8 bit CPU，与当时MSX的属同一级数，对应游戏包括有SEGA自家制作的卡带和OTHELLO MULTI−VISION用的卡带。至于SG即是SEGA GAME的简称。

如果接独立推出的键盘，SG−1000其实是可以做到与SC−3000相同工作的，不过这个键盘价格也不低，报价13800日元。

SG−1000面面观



SG－1000 使用软件



SG－1000 的游戏软件基本上与 SC－3000 是共通的，都是对应黑色的卡带，当然全部都是由 SEGA 自行生产。另外如果加上CARD CATCHER 这周边的话，亦可以玩到后期推出的 MY CARD 系列游戏。

CARD CATCHER



SC－3000 与 SG－1000 原本是没有MY CARD 插糟的，但加上CARD CATCHER 这转换器的话也可以玩到 MY CARD 游戏。

MY CARD

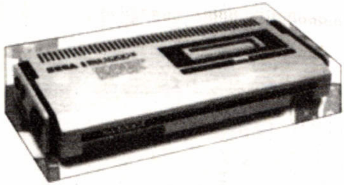


超薄型的崭新媒体，在MARK III推出初期被广泛应用，并曾有取代卡带之势，可惜最后因容量问题而渐被淘汰。

SG－1000 II	
发售日：1984 年 7 月	售价：15000 日元

SG－1000 II 简介

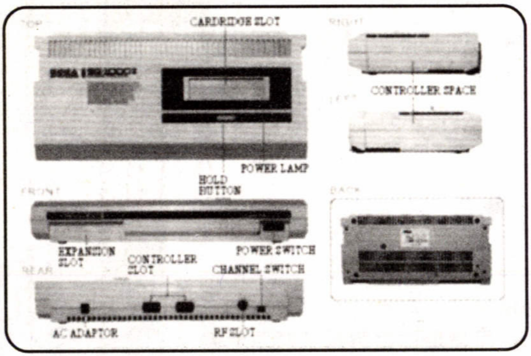
在SG－1000 发售一年后，SEGA 再推出了一款改良型号 SG－1000，也就是“世嘉二代”。SG－1000 II 的主机外型是经过



重新设计，而随机会附送两个手柄，其主要改良点就是在手柄方面，除此以外基本性能与SG－1000相同。

当然SG－1000 II所对应的软件及周边，都是与SG－1000、SC－3000等共用的。例如另外发售的KEYBOARD及BASIC系统等等，使用后就可以做到与SC－3000相同的工作。

SG－1000 II面面观



SG－1000 II出包装盒



SG－1000 II的包装盒表面上印有主机图像以及各款游戏的画面，而侧面就有提示接驳SEGA KEYBOARD（SK－1100）可以当成是个人电脑一般使用，包装盒的大小大概就

与超任的差不多。

而在盒侧面可见有一段用英文写成的简介，内容如下：“这是一部操作简单而有趣的游戏机。它同时拥有与别不同的美丽画面，保证能令你享受到游戏的最大乐趣。除此之外，色彩缤纷的游戏更可锻炼你的反射神经以及想像力。”



SG－1000 II 使用软件

既然是 SG－1000 的改良机种，SG－1000 II 的使用软件当然亦与旧款机种相同，都是对应黑色卡带与及 MY CARD。总括来说，SC－3000、SG－1000 以及 SG－1000 II 这三部主机除了款式不同外，实际上级数都是一样的。



SEGA 主机大百科之绝版宣传单张



上文已经简单介绍过 SEGA 的三部旧机种，现在则让大家看看当年 SEGA 为宣传这些主机而制作的宣传单张。虽然单张上的宣传标语已经不合时宜，但看着不禁会回想起当年 80 年代的游戏界光景，实在是令人怀念的时代。







SC−3000





SG−1000

SC−3000 II





游戏业揭密

文：小笨

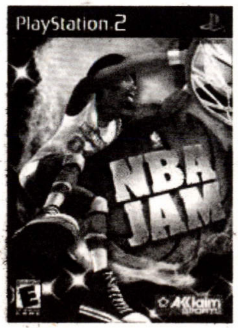


如果你想从一个游戏爱好者成为一个游戏制作者，那么你一定想知道，这个行业里基本上包含着哪些具体的岗位和职业呢？要以什么样的心态和准备来面对它呢？对于以下这些问题，我们通过老美的游戏开发人员的访谈来做一个参考，毕竟进入游戏业是许多玩家心目中的梦想。

DESIGNER 游戏策划

在美国，这样一份工作的起始年薪：40000～50000 美元

这是个什么样的岗位呢？很多时候，策划负责的就是剧情设定，细节创意，相当于电视剧的“原创执笔”。其实当你想要把做游戏当成工作的时候，基本上你脑子里冒出的第一个念头就是这个位置了，尽管你不一定会明确地把“策划”两个字喊出来。



策划要负责建立并完善一个游戏的世界观，保证这个游戏要自始至终保持这种理念和风格。在编写一个故事的同时还要注意游戏中的各种细节问题，比如 A.I. 系统等。总之你的工作就是让玩家觉得这个游戏值得上买游戏的钱。

当你在这样一个岗位上开始工作时，你学到的第一个主要的经验，或者说教训是什么呢？

Mp：游戏制作这个行当就是一个以盈利为目的的产业！当我十多年前开始这份工作的时候，我天真地认为设计师和程序师们都可以躲得远远的，在比如地下室之类的什么地方，直到他们把自己的任务做完。但很快我就痛苦地了解到如果想保住自己的饭碗，就必须做出那种有吸引力的，受众面很广的作品。如果你想做到这一点，躲在一个地下室里自己闷头于是绝对行不通的。你必须经常，及时地进行各种调查以取得人们的各种反馈意见，并且要准备好随时随地对游戏做各种调整来符合那些反馈。



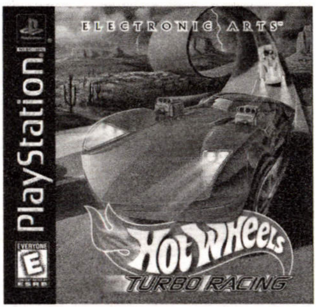
CS：即便是一款普通常见的游戏，它其中也蕴含着比大多数人想象的要多得多的技术细节和概念创意——这些细节的出现可能会被玩家们认为是理所应当的、是很普通的，但对于游戏制作者来讲，这些都是极其消耗精力的事情。它们在付诸实现的过程中必须要有周全的考虑和严密的测试，当然了，在发货之前还必须再做一次检测确认。

DJ：于我来说，学到的很重要的一点就是“游戏导演”和“电影导演”是完全不同的。尽管我现在的头衔就是一个“导演”（Director），但我是绝不能够只是站在场地周遭空喊各种指令的。我在自己负责制作的第一款游戏中也试着这么干过，事实证明那是一场灾难。游戏是一种合作性的艺术。当完成一个游戏的时候，我们能感到自己的理念已经完全贯彻进整个游戏中了。如果有一个很好的工作小组，那么其实透过一个游戏的标题，你就应该能够感受到其中每一个人的心血。

对于你们的工作，一些比较常见的误解是什么？

ＢＡ：总有人认为我工作在一个宛如仙境般的地方可以整天玩游戏，并且还是很惬意的在那种有绿色的草地，洒满了闪光的宝石和金币的地方……后半部分关于那些什么“闪光的宝石”之类的，绝对是没有的事情。

ＭＰ：我听到的最多的说法就是：“可以整天舒服地坐着大玩游戏一定是很不错的事儿吧。”那可不是我们干的事情－－游戏杂志的编辑们才是那样呢！事实上，我们在工作时是要试玩很多游戏，但绝大部分时间都是花在制作上了。

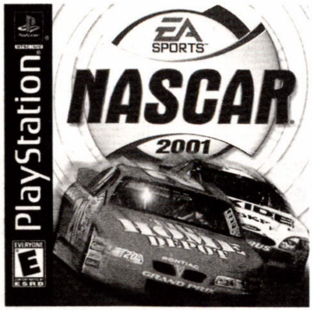


ＣＳ：在游戏开发部门很常见的一天就是在不停地修补你当前负责的游戏的内容和情节，并且还要反复地玩这个游戏来检测补丁运行得怎么样。当然这也不是说我们不碰其它游戏，但如果你真的正在开发项目时，即便有一款你喜爱的大作发售，你也基本没时间碰它。不过也有好处，那就是你有很好的理由去买游戏而没有任何“负罪感”－－没人会责备你花了这么多钱去买游戏，因为所有这一切都可以归入“调查研究”的范畴。

ＤＪ：我不太清楚别人怎么看待我的工作。不过我真的很讨厌有些媒体把游戏开发小组成员都描绘成那种很疯狂的家伙－－一坐就在办公室里坐到凌晨两点，只知道拼命写程序的古怪家伙。这真的是一种令人不愉快甚至很不尊重人的误解，制作游戏是很苦，但同时它也是一种很具有创造性的工作。哦，那天我还真听到一个对于我的误解：说什么我很有钱而且还住在一幢豪华海滨别墅里！很不幸，这根本就不是我。不过你的确也可以通过做游戏过上舒服有钱的生活，如果你是为ＳＯＮＹ这

样的大公司工作的话……

你对那些也想有一天做你这一行的人有什么学术上的建议吗？



ＢＡ：由于游戏也是越来越复杂，所以去学习各种有关游戏开发的课程会是很有帮助的。比如说计算机科学，计算机动画，故事编写，视觉设计，交互界面编排，以及游戏策划等……这些课程都是很有价值的。策划人员必须把游戏的一切都考虑进去，从动画用时到级别设计。

ＣＳ：总体来讲。游戏的一半是艺术创造一半是程序编撰，而策划是要两方面都要把握的。如果你对其中的某一半不太了解，我建议你还是先学习一下。当然你没必要去精通那一半，但是你至少对它要有一些概念上的认识和理解，这样你才不至于在和那些动画设计和程序员交待工作的时候卡在专业用语和技术术语上。还有一个建议，努力成为那种多结交，多接触他人的人，这会对你将来的工作很有帮助。

ＭＰ：拓展你自己的背景知识：如果你是一个程序员，研究一下电影或比较艺术；如果你是一个剧本企划或美工，学一些编程－－至少了解一点儿。

ＤＪ：如果你看一下那些著名的游戏制作人－－比如Ｗｉｌｌ Wright和Shigeru Miyamoto（宫本茂）－－你就会发现他们的实际经验和技术、理念比我要丰富得太多了。不过这并不是要你也“先把自己在每个方面都大补一场吧。”其实我很反感这种说法，因为如果你只是单纯迷恋于电影、游戏和动漫，并且感

到快乐，那又何必尝试什么改变呢？……只要保持你的理性和激情，相信我，你总能找到一条属于自己的游戏之路的。

对于你们这种工作来说，你认为上大学是必要的，还是只是一个很好的途径，或者说根本就不是硬性要求？

MP：我当初上大学就没怎么认真上……现在感到很后悔。比起大学，真的再没有其它地方能让你在相对这么短的时间内获取如此多的各种各样的知识了。还是努力取得一个学位吧！



DJ：上大学绝对不应该作为进入游戏界的硬性要求。现在有成千上万的游戏编程软件工具，人们靠掌握那些就足够在这一行做个入门级工作了。并且我在招收新的策划人员的时候也从来不在意他是哪个大学毕业的，或者说到底有没有上过大学。我只看我们交给他的考核设计方案实际完成得怎么样。不过，我同时也认为上大学也是很有乐趣的，并且能拓展你的眼界和思路，加深你对游戏的认识。但如果你是想做那种游戏A.I.和级别设计或类似的工作，并且你还不想念大学－－没关系，直接来做就好了，直接在电脑上开始你的工作吧。

BA：我认为去念一下大学是个很好的建议。这对你以后在玩游戏的同时做下各种记录是很有帮助的－－分析一款游戏哪里合理哪里行不通是需要处理很大量的信息的。

对于那些要谋求一份游戏策划工作的人，你有什么建议吗？

MP：先努力成为一个游戏测试员吧，要专业、严肃地对待你的工作。优秀的测试员在游戏开发方面是有很光明的前途的。



DJ：要么就先利用一些游戏编辑器－－比如半条命或者Ouake里附带的那种，做出一些成果和作品来；要么就从一个测试员开始吧。同时，要玩很多游戏并能做到把它们“拆分”开，就是说要了解到一个游戏的每个细节都是怎样运作的。从软硬件设计到游戏理念。

CS：每一个我认识的游戏策划都是由程序员，美工设计，剧本编写或者测试员这些工作开始的。一旦他们的脚踏进了游戏这个圈子，他们就努力地从多方面充实自己，并努力尝试新鲜事物。一旦机遇来了，准备充分的人就有机会进入策划领域。

ARTIST 艺术制作

在美国，这样一份工作的起始年薪：35000～45000美元。

这又是一个什么样的岗位呢，只要是游戏中可视化的东西，就都是艺术制作负责的范畴。他们要负责创造出游戏场景的外观，游戏中生物和机械等的运动，所有人物、背景以及物体的造型。喷涂文字，建立3D模型，计算照明效果和光影，数字化运算出各种视觉特效……这些也都是艺术制做部门的责任。

当你在这样一个岗位上开始工作时你学到的第一个主要的经验或者说教训是什么呢？

SD：多听听前辈的意见！在面对你的第一份设计时，一定要少说，多吸取意见。

CD：我学习到了如何与拥有不同背景的人交流。一份优秀的艺术制作也不过是一个优秀的游戏的一部分；一个游戏的制作是需要很多有天赋的人在一起进行高度合作的过程。一个游戏开发者最有价值的能力就是能同一组各有特色的人员一起向同一个目标努力。



LL：你最好对你自己手里的制作工具有个彻底的了解。不要总跟别人（比如你的上级）说某件事做不了，结果第二天挨着你坐的那个家伙就把这个技术问题解决了……那样的话你很快就会被看成一个一瓶子不满半瓶子晃荡的人。要是处在这样一个地位上可是很糟糕的，因为你会很快失去信誉和别人对你的信任。

对于你们的工作，一些比较常见的误解是什么？

CD：人们总是认为我们每天都是在玩游戏。当然，我们是很幸运的－－我们工作在这样一个很有乐趣的环境里－－不过制作游戏是需要大量很艰苦的工作和极长的时间的。

LL：我们（艺术指导，art director）会被认为是那种不必去了解下级的工作该去怎么做的人，也会被认为当他们搞不定时也不必去帮助他们的人。但实际上，如果你不做或者不懂该怎么做，很快你就会被认为是个平庸之人，也很快会成为那些有才能的下属不满甚至忿恨的目标。

SD：作为一个艺术指导，我也会被误认为我的工作就是告诉别人该做什么然后就等着拿成果

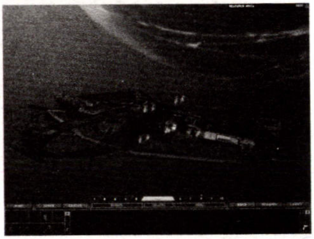
和荣誉——没有比这更偏离事实的了。在整个制作过程中，我也要和那些程序员、美工坐在一起做同样多的工作，要在每一个游戏元素上花大量时间。游戏行业中的每一个职位都是很累人的。

你对那些也想有一天做你这一行的人有什么学术上的建议吗？

LL：基础是最重要的。你需要有很扎实的绘画技术；需要知道怎样构图；你需要了解照明投影效果，以及如何在一个3D虚拟世界中真实地再现这一切……所有这些都意味着你要去一所相关的艺术院校来学习、掌握和巩固这一切。

SD：首先确定你把那些基本传统技能掌握了，然后再去精通那些3D艺术制作软件，比如3D Studio Max。

CD：计算机艺术，游戏开发这样的技术课程都是很重要的，但绝对不要忽略了基础技能：软件程序和数码技术日新月异，时有更新，但绘画，上色，构图和色彩理论是整个视觉交流艺术的最基本。最稳定的根基。



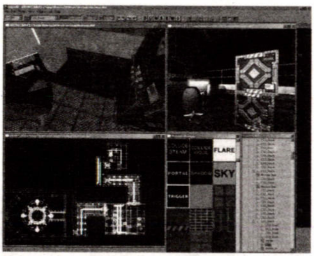
对于你们这种工作来说，你认为上大学是必要的，还是只是一个很好的途径，或者说根本就不是硬性要求？

LL：你绝对应该去一家优秀的相关艺术院校。确实，是有一些人没有经过什么专业培训就掌握了高级技术，但那些是相当少见的例子，而不是广泛存在的。

CD：上大学是一个很好的途径。当然，在每个领域都会有一些有天赋的人不必念大学仅通过自学就掌握了自己所需要的每一样技能。不过选择走这样一条略可是有不必要的艰苦的，因为这通常意味着连每天的日常休息娱乐也要放弃。

SD：无论怎么看，念大学都是最好的一种选择。毕竟这样你学到的东西就越多越好。同时，在大学期间的一些设计成果和实际经验也是极其重要的。如果你做出了很优秀的成绩并且有很端正的态度，那么你将在任何自己专注的领域都会做得很好。

对于那些要谋求一份游戏艺术制作工作的人，你有什么建议吗？



SD：把你自己的个人介绍做得使他人印象越深刻越好。对你掌握的软硬件工具要有一个很深的了解，要确实发掘出它们每一样细微的功能－－即便这和你现在所专注的不搭边儿。

CD：我的最好的建议就是多做基础练习。如果你的个人介绍中展示出了你对绘画，色彩，构图有深刻的理解和认识，那将是无可替代的个人资料。而且，一本漂亮的有着专业素质的手绘画稿也是非常好的敲门砖。

LL：做一份非常优秀的能展示你相关成果作品的个人资料是很重要的。你的个人能力就在你的作品中被展示出来，所以你的作品要能很好地表现出你能严肃认真地解决问题，对设计，投影，动画等基础知识有深厚统一的理解。－－很多人都会画画，但相比之下能把各种元素组织得很好的人就少得多了。

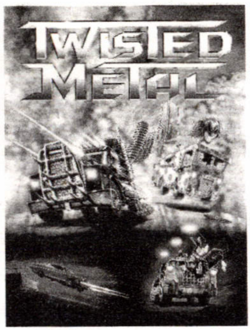
PRODUCER 制片人

此工作的起始年薪：50000～60000美元。

简单地说，制片人主要干的就是付账单的事儿。制片要负责控制一个游戏制作的财政预算，同时也要协调好各部门之间的平稳共存和分工合作。制片也要做一些游戏策划的事，但他更多的是专注于开发日程安排，资金预算，人事管理以及确保游戏的制作和发行顺利进行。

当你在这样一个岗位上开始工作时你学到的第一个主要的经验，或者说教训是什么呢？

FD：你要对各种事情负责——不只是你工作中的，对玩家也要负责。



TP：一旦你做好了一个初始的资金预算和日程安排，而且你觉得它还满实际的，那么我建议你再乘以一个1.5吧。实际运作中总会有一些事情出错弄得资金超出预算甚至导致计划安排重置。所以，一开始就要为最坏的情况做好打算。

JS：做好负责人，同时也别找任何借口。即便是为一个按月计算存在时间的小开发商工作也是一件开眼界的事情。

对于你们的工作，一些比较常见的误解是什么？

TP："制片人闲来没事儿的时候会做做预算报告、计划书什么的．但大部分时间他们要么是去高档的地方用餐要么去打高尔夫了。"——要知道实际上一个项目最重大的责任都落在制

作人的身上了，所以大部分人都有胃溃疡、谢顶、贫血等各种与高压力相关的疾病或问题。

ＦＤ：“我们整天都在玩游戏！”是的，我们是在玩，不过那是工作。每天每次都要把一个游戏的每个部分反复地玩加以调试直到满意，你就知道这种“玩”是什么概念了。同时我们还要安排各种会议以及其它各种事情。

你对那些也想有一天做你这一行的人有什么学术上的建议吗？

ＴＰ：首先要把言谈和文笔练好。公共关系交流对这项工作是很重要的。学习一些当代艺术课程也是不错的选择，比如英语、哲学、历史、或者政治什么的。如果你同时也要对发行商的资金负责的话，商业课程也是很有帮助的。当然，由于你还要协调开发组内务部门各种技术人员和各种资源，那么了解一些有关编程，美工，或动画制作的事也有必要。

ＪＳ：我的建议是要有一个有关商业、管理、传媒的综合性的背景知识，并且要有关于游戏的深厚的基础知识（这些东西你在一般的院校是学不到的）。不要因为一些“错误“的原因跳



到做游戏这一行当里面来（比如说，为了钱）。还有其它很多行业相对要求和压力都低一些，所以如果你要是没有充分的思想觉悟……还是换一个职业吧。

FD：如果你想成为一个游戏制片人，那么就要保证自己有相当广泛的爱好和技能。



对于你们这种工作来说，你认为上大学是必要的，还是只是一个很好的途径，或者说根本就不是硬性要求？

JS：这完全要看每个人的具体情况了。一些人靠在学校学到了所有基本的东西，而另一些人则主要靠他们自学。这主要看你自己是哪种类型了。

TP：一个坚实的大学经历和基础对以后的团队合作，发掘领导才能，以及提高分析能力都有帮助。当然，你也不必非要通过大学来学到这些东西－－在任何工作领域的实际经历都是有价值和实际意义的。只不过相比较而言，通过大学学习这些东西更有乐趣……

FD：读大学是非常有帮助的。我自己并没有上过，但是我很幸运……我不推荐其他人试图像我这样走过来。如果你有上大学的机会，那就抓住它，并且尽早在一家游戏公司展开你的实习工作。

对于那些要谋求一份游戏制片工作的人，你有什么建议吗？

TP：把你的工作当作一个测试员、一个策划，一个美术加工工种，以及一个程序员来看－－每一个角度都会让你从另一

个深度来了解制片人这个工作。想一上来就做制片的工作是一件很难的事情，除非你对所有的工作部门是如何组织并协调起来的已经有了一个深刻的认识和了解。

FD：要有广博的游戏体验，不要总专注于一种游戏类型。基本上，十次中有九次，你负责开发的游戏不是你喜欢的类型。同时，也要注意当你玩一款游戏的时候，不要只看画面，而是要确实了解其背后的实质和内容。画面只是为了一开始吸引玩家的，其它的都要靠游戏内涵。

JS：其实你只要投入一些精力就会发现这其实是个很有乐趣的工作。不过，请注意，我说的“投入精力”就是指你别在家里呆着指望别人来找你。如果你还在读大学，与其暑假的时候跑到海边儿去度假就不如花些时间自己练习编一个游戏试玩。我相信现在的家庭电脑应该能处理这些事情--这实际上就是你愿意投入多少时间和精力的问题。



DJ – David Jaffe

Incog公司的游戏编导，首席策划曾经参与开发的游戏：Twisted Metal1，2和Twisted Metal：Black

BA – Brian Allgeier

Insomniac Games公司的策划编导曾经参与开发的游戏：Spyro 2: Ripto's Rage,Spyro: Year of the dragon



MP – Michael Perrx

Maxis公司的策划编导，曾经参与开发的游戏：

SimCity，SimFarm，SimTower

CS – Chris Slewart

Barking Dog工作室的游戏策划

曾经参与开发的游戏：Homeworld：Cataclysm



CD – Chad Dezem

Insomniac Games公司的高级艺术设计师

曾经参与开发的游戏：Spyro 2：Ripto's Rage，Spyro：Year of the dragon，Small Soldier，Nightmare Ned

SD – Sal DiVita



Midway Games公司的首席游戏策划／艺术建制／动画监制

曾经参与开发的游戏：NBA Jam，WWF WrestleMania，NFL Blitz

LL – Lorne Lanning

Oddworld Inhabitants公司的创立者之一



曾经参与开发的游戏：Oddworld：Ade's Oddysee，Oddworld：Ade'sExoddus，Oddworld：Munch's Oddysee

TP – Ted Price

Insomniac Games公司的董事长兼首席执政官兼制片编导

曾经参与开发的游戏：Disruptor，Spyro the Dragon



JS – John Schappert

Electronic Arts Tiburon公司的副董事长，工作室总管

曾经参与开发的游戏：Madden系列，NASCAR Thunder，Desert Strike

FD – Fred Dieckmann



Maxis公司的助理制片

曾经参与开发的游戏：Sid Meier's SimGolf，NASCAR 2001 (PS2)，Hot Wheels：Turbo Racing

历代主机销量报告

FAMICOM（红白机）　总出货量：1923 万部

任天堂／'83 年7 月15 日发售／14800 日元



将电视游戏发扬光大的任天堂8 BIT 主机。其后在86 年2 月21 日推出了磁碟机周边“DISK SYSTEM”(15000 日元)。而在，93 年则推出了外型经过全新设计，并加上AV 输出的新型FAMICOM，售价只不过是7400 日元。

SG－1000　总出货量：未公开

SEGA／'83 年7 月发售／15000 日元



SEGA 第一部家用机，与红白机在同年同月推出，其性能与红白机相约。这部主机曾推出过各类型的周边，包括JOYPAD 及KEYBOARD 等等，但最后因缺乏第三厂商支持而不敌红白机。

SEGA MARK III　总出货量：未公开

SEGA／'85 年10 月发售／15000 日元



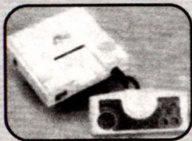
这是SG－1000 的上位机种，基本性能经过强化，能对应容量较大的游戏。而SEGA 有不少早期的名作都是在这时推出，包括《PHANTASY

STAR》、《HAMG ON》等等。其后在'87年11月SEGA又推出了内藏FM音源的改良机种“MASTER SYSTEM”。

PC－ENGINE 总出货量：584万部

NEC／'87年10月30日发售／24800日元

PC－ENGINE是一部发展颇完善的主机，其关联周边种类相当丰富，包括有CD-ROM、掌机种GT，还有与CD-ROM一体化的SUPER CD-ROM等等，而超越500万的出货量亦是个相当不俗的成绩。



MEGA DRIVE 总出货量：358万部

SEGA／'88年10月29日发售／21000日元

SEGA的16BIT主机，虽然在日本成绩未及PC-ENGINE，但她在海外的人气却极高，单是北美地区出货量就已经达1600万部，而欧洲亦有900万部。'91年推出了采用CD-ROM作媒体的周边“MEGA-CD”，而'93年则有外型重新设计的MEGA-DRIVE2。

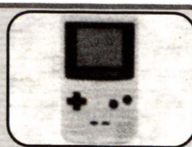


GAMEBOY 总出货量：3199万部

任天堂／'89年4月21日发售／12800日元

史上最畅销的游戏机，全世界出货量达到1亿部以上。由于她胜在携带方便，而且耗电量较低，所以无惧其他竞

争对手的威胁，在掌机市场独当一面，其后还推出了GAME BOY POCKET、GAMEBOY LIGHT、GAMEBOY COLOR 等进化版本。



NEO GEO 总出货量：未公开

SNK/'90年4月26日发售/58000日元



完全移植街机游戏作卖点的SNK主机，虽然软件售价平均高达30000日元，但由于能将其他家用机所做不到的街机感觉带回家中，所以仍得到一批较年长的玩家支持。直到'94年为吸纳更多客户，而推出了较经济的NEO GEO CD。

GAME GEAR 总出货量：未公开

SEGA/'90年10月6日发售/19800日元



冲着GAMEBOY而来的掌机。由于当时GAMEBOY的弱点是只得黑白画面，所以能显示彩色的GAME GEAR就成为了一大卖点，而接驳天线接收器后更可以收看电视节目。可惜GAME GEAR解决不了耗电量大及体型笨重的缺点，而未能与GAMEBOY争一日之长短。

SUPER FAMICOM（超级任天堂）总出货量：1715万部

任天堂/'90年11月21日发售/25000日元

任天堂红白机的后继机种。虽然软件售价高昂，但推出后仍能承接红白机的气势而成为另一称霸游戏界的主机。其后在，98年推出了只售7800日元的新型号“SFC JUNIOR”。



LASER ACTIVE 总出货量：42万部

PIONEER／'93年8月20日发售／89800日元

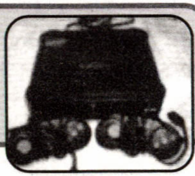
一台同时对应游戏及LD的主机，特点是游戏采用与LD同样大小的光盘，所以容量比一般CD大，但由于主机售价高昂的关系，即使得到SEGA、NEC等厂商支持，其普及程度仍非常之低。



3DO 总出货量：72万部

松下电器／'94年3月20日发售／54800日元

由松下自行开发的主机，由于具有多边形处理机能，所以曾经成为一时佳话，不过在支援不足下，风头很快就被同年尾推出的SS及PS盖过。

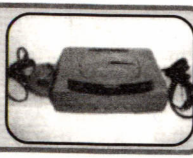


SEGA SATURN 总出货量：560万部

SEGA／'94年11月22日发售／44800日元

SS是唯一一部搭载了两颗32 BIT的CPU的主机。由于当时SEGA的3D游戏刚在街机市场大行其道，所以《VIRTUA FIGHTER》、《SEGA RALLY》等移植作都成

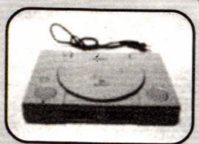
为了消费者购买SS的原动力。其后分别推出了白色的新型SATURN、V-SATURN、与及具备VCD播放机能的HI-SATURN等等。



PLAYSTATION　总出货量：1913万部

SONY／'94年12月3日发售／39800日元

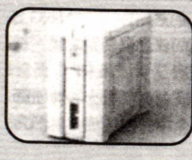
原定为超任CD-ROM的PLAYSTATION，其后因为与任天堂合作失败而变成以独立主机的形态推出，结果却获得空前的成功，直到现在仍有一定市场。PS曾推出过多种型号，而具有震动功能的DUAL SHOCK亦令到其他主机争相效法。



PC-FX　总出货量：40万部

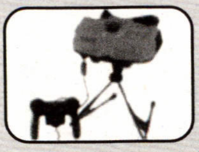
NEC／'94年12月4日发售／49800日元

PC-FX是一部能够兼容PC-9800的主机，它本身己具有PHOTO CD播放机能，并推出过滑鼠等多种周边，感觉上就似是游戏机与电脑的合成体。而PC-FX游戏的特色是大部份都收录了很多动画片段，不过软件数量不足却是这主机的最大问题。



VIRTUAL BOY　总出货量：未公开

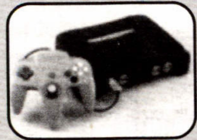
任天堂／'95年7月21日发售／15000日元



一部概念新颖的便携式机种，充满立体感的画面及强烈的高低差表现是其卖点所在。可惜VIRTUAL BOY的游戏只能以单色显示，而且软件数量实在少得可怜，是任天堂少数销量惨淡的机种。

NINTENDO 64 总出货量：552万部

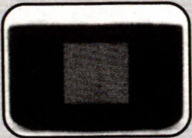
任天堂／'96年6月23日发售／25000日元



首部64 BIT的主机，当年与《SUPER MARLO 64》同步推出，不过由于缺乏第三厂商支持，所以一直处于挨打状态，无法再续超任的神话。'97年的时候售价突然大幅下调至14000日元，其后又推出了周边产品64DD，可惜普及度非常低。

NEO GEO POCKET 总出货量：55万部

SNK／'98年10月28日发售／7800日元

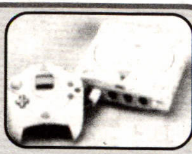


由SNK生产的16BIT掌机，虽然仍是只得SNK自给自足，但也确实推出过不少高水准的游戏。在NEO GEO POCKET发售不足半年，厂方便于'99年3月19日推出了彩色版，而在10月售价下调至6800日元。

DREAM CAST 总出货量：280万部

SEGA／'98年11月27日发售／29800日元

首部将MODEM作为标准装备的主机，虽然已停止了生产，但至今仍陆续有新作推出。DC的特征是拥有大量对应网络的游戏，可说是将家用机推向网络化的先驱者。另外DC亦推出过不少特别版，包括HELLO KITTY版等等。



WONDER SWAN 总出货量：300万部

BANDAI/'99年3月4日发售/4800日元

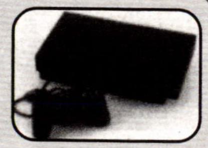
一部售价相当便宜的掌机，即使是其后推出的彩色版，定价也只相等于一只家用机游戏的价钱。由于她获得了SQUARE的支持，在掌机版《FINAL FANTASY》系列等名作带动下声势曾一度直逼GAMEBOY COLOR。



PLAYSTATION2 总出货量：大约1000万部

SONY/2000年3月4日发售/39800日元

首部具有DVD播放机能的主机，单是这一点就已经令它成功吸引到不少客户，是现时最流行的机种。而在2001年11月29日主机售价下调至29800日元，自此每星期都能保持着高销量。



GAMEBOY ADVANCE 总出货量：未公布

任天堂/2001年3月21日发售/9800日元

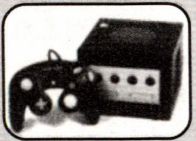
GAMEBOY 的后继机，透过连线可以作最多4 人通讯对战。它除了与GAMECUBE 互动之外，亦有CARD e READER 等周边机器，而画面表现比WONDER SWAN 或NEO GEO POCKET COLOR 都要出色。



GAMECUBE　总出货量：未公布

任天堂／2001 年9 月14 日发售／25000 日元

任天堂最新的主力机种，虽然游戏数量偏少，但因水准有保证令销量稳步上扬，而SEGA 的加入亦对它帮助不少。其后在2001 年12 月松下电器推出了附加DVD 播放机能的Q，外型美观是其一大卖点，可惜后来Q 宣布停产。



XBOX　总出货量：未公开

MICROSOFT／2002 年2 月22 日发售／34800 日元

性能优秀的主机，除了内置的HARD DISK 可储存游戏资料或录制歌曲之外，亦具有DVD 播放机能。日本版推出时特别制造了5 万部透明色的初回限定版，包含了色差线售价也只不过是二千余元。

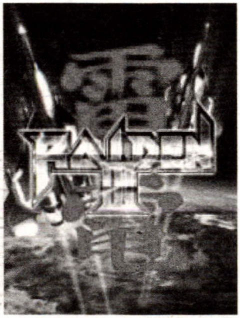


＊ 游戏销量和主机出货量只包括日本区域。

2004年街机模拟大盘点

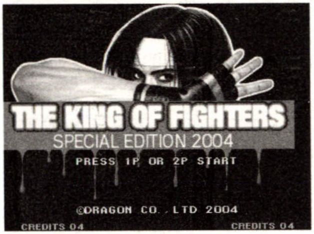
文：天使鱼

已经是2005年了，新的一年，又是一个新的起点。时间总是在飞快的流逝着，转瞬即逝，历史的巨轮是不会停止它的脚步，2004年已经成为了历史，在这一年中模拟界还在不断发展，尽管其中充满着各种悲欢离合，但模拟的进程却在不断的推进。不知道从什么时候开始，已经习惯了在晚上睡觉前打开电脑，浏览一下各大模拟器网站，希望能从中汲取那突然而至所带来的巨大的喜悦。也许，这才是模拟器带给我快乐的真正原因吧。让我们再一次重温一下2004年所带给我们的感动吧......



对于2004年来说，街机的模拟进程相对来说还是比较平稳的，著名游戏厂商SNK和PLAYMORE在人们的意料中的合并了，由于其MVS基板早已经被完全的破解了，目前要想dump这个基板上的游戏rom几乎一点难度也没有，《The King of Fighters 2003》、《Metal Slug 5》、《侍魂V special》等刚刚发布不久的新游戏也相继被dump和成功的被模拟了，尽管SNK PLAYMORE在这些最新的游戏的部分文件里添加了新的保护措施，但对于那些rom解密高手来说根本就不值一提。我们虽然过早的享受到了这些新游戏，但也加速MVS这块古老基板的衰落。说真的，对于这几个新游戏所投入的时间几乎少的可怜，只有《Metal Slug 5》玩的时间最多，而《The King of Fighters 2003》和《侍魂V special》仅仅玩了一两遍后就被丢在了一旁，而只是成为了众多收藏品中的一员。对于MVS基板来说大家就不要再对它抱有出新游戏

的奢望了，毕竟游戏厂家的目的是为了赚钱，赚不到钱的游戏是谁也不会去做的。现在的SNK PLAYMORE已经找到了新的东家SAMMY，以后它的新游戏都将会出在SAMMY的主板Atomiswave上，现在已经有好几款游戏公布了。尽管MVS上新游戏没了什么消息，但其hack版的游戏却层出不穷，2004年最强的hack游戏当属《The King of Fighters Special Edition 2004》了，这是一个基于《拳皇2002》的改版，游戏在操作上基本没有什么改变，主要在游戏的画面上下了不少工夫（还出现了少儿不宜的画面，汗！），真的很佩服本作hacker的想象力。虽然MVS基板已经没落了，但是对其游戏的dump工作还远远没有结束，在其上还有不少益智类的小游戏，还是非常有意思的，对于那些喜欢这类型游戏的玩家来说还是值得期待的。

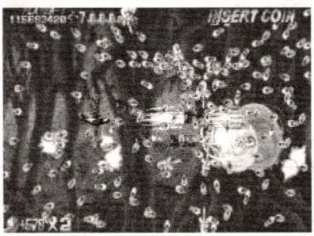


说完了MVS基板，再来看看SNK的另一块基板HYPER NEOGEO 64，这是SNK自己开发的一块三维街机游戏基板，它希望利用自己在制作格斗游戏方面的经验和影响，能够在三维格斗游戏这片未知的领域中开创出一片新的天地。可惜的是，尽管当时HYPER NEOGEO 64在机能上的确有不小的优势，然而新的游戏类型、新的角色由于系统方面的缺陷和手感的不足很快便被游戏市场淘汰了。SNK的这块三维游戏基板的游戏更是罕见，在国内可能很少有人见过。已知的HYPER NEOGEO 64上有6款游戏，它们是武力ONE、饿狼传说wild ambition、侍魂I和II 、极限拉力等。早在99年有部分rom就已经被 dump了，不过限于当时的机板资料的空缺一直被搁置着，最近的新版MAME （M.ultiple A.rcade M.achine E.mulator. ）已经加入了HYPER NEOGEO 64的驱动，有几款游戏已经被加进



了MAME 的游戏目录里，但游戏还是不能正常运行。目前游戏里仍然还存在不少的欠缺，从模拟截图来看2D 部分基本完美了，静态画面的显示问题较少，我们可以看到选人画面了，而3D 画面和贴图还有待改进，一些3D 模块还没有完全实现模拟，期待在新版的MAME 里能够早日完美模拟，让我们真正能够一睹其当日丰采。

相对的2004 年里CPS2 上的消息就显得少的多了，提到CPS2，就不得不先说说CPS2 Shock 小组，在2001 年由于其对CPS2 机板破解方面的巨大贡献，几乎整个2001 年都是属于CPS2 Shock 的，Razoola 是CPS2 Shock 小组的核心人物。由于在Razoola 和其他模拟小组的严密管控下，CPS2 游戏的模拟工作一直没有遇到什么挫折，按部就班的进行着。根据模拟界默认的年限规则，在Razoola 带领下CPS2 Shock 网站上不定期的发放CPS2 上新的游戏的XOR 表和对应的新的模拟器，这些都是非常让人期待的。在2004 年里CPS2 Shock 网站发布的新游戏的XOR 表大多都是一些已经被模拟的游戏的其他语言的版本，本以为这一年会很平静的渡过了，但在年底的时候CPS2 Shock 突然为我们带来了一份惊喜，一款新的CPS2 游戏终于被支持了，这就是期待已久的《能源之岚》，一款2001 年由CAPCOM 和CAVE 共同制作的横版射击游戏大作，这个游戏的画面和操作性没得说啊，绝对是一款能令射击游戏迷激动很久的游戏，在新版的MAME、winkawaks、nebula

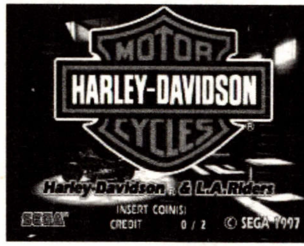


里都可以运行了。目前CPS2机板上还有最后少数的几个未被dump的新游戏了，如2001年发布《Puzz Loop 2》、《Choko》以及几个智力类和麻将类游戏。此外，还有一个是在2004年发布的街霸15周年纪念版《Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Edition》，这应该是cps2上的最后一作了，其rom现在在网上也可以找到的，不过还要等待CPS2 Shock发放其XOR表，但根据模拟界默认的年限规则来看，我们要想真正玩到这个游戏估计要等到2008年了。



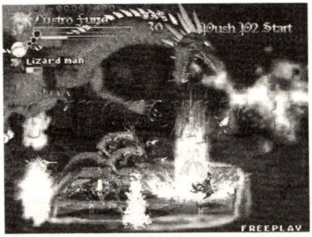
众所周知，CPS3是目前所有已知的所有街机机板中模拟难度最高的一个。CPS3上的游戏不多就只有6个，包括《街头霸王III》3部作品、《JOJO奇妙历险》、《Warzard》，虽然游戏不多但个个都是精品。由于CAPCOM公司在游戏加密方面的技术非常的强大，因而使得CPS3游戏的解密工作更是难上加难，由于CPS3基板具有“自杀”系统，一个不小心板子就废掉了，所以想要模拟的话代价也是很大的。尽管CPS2 Shock小组的Razoola、星云大师Elsemi以及MAME小组的各方面高手们都在着手CPS3的解密工作，虽然CPS3的游戏rom也早就被dump下来了，但从目前的模拟进度来看其进展不大。新版的MAME也已经正式加入了CPS3的驱动，可惜目前仍无法运行任何一个游戏。不过台湾的BillyJR老大告诉我们一个最后的方法，那就是在忽略CPS3基板所以保护的同时，把整个游戏的数据完全弄下来，然后通过研究这份原始数据来找出CPS3的加密原理。然而这个方法不但要花费巨大的人力，还需要大量的资金作为支持。进行破解需要全新的工具、拥有足够把握进行破解的设备，以及足够数量的CPS3的游戏进行比较。BillyJR不希望发起什么类似募捐的活动，收了别人的钱会有压力的

（这在模拟界也屡见不鲜了），他将自己以前收藏的一些老游戏放到YAHOO 上去拍卖，希望能够卖到原来的价钱再加上一些足够购买设备的资金就行了。不管怎么说这还是非常值得期待的，希望CPS3 的模拟道路不要走的太久了。

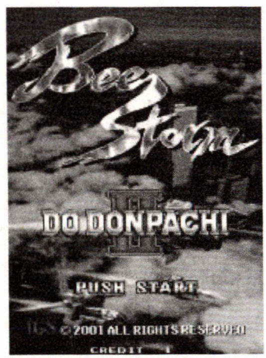


SEGA MODEL 2/MODEL 3 基板的模拟也在稳步进行着。目前唯一的SEGA MODEL2 模拟器NEBULA M2 上的数款游戏已经能够运行了，但离完美模拟还是有不少的距离。游戏的画面基本上完善了，但游戏的速度和声音方面实在叫人不敢恭维，不过模拟器还是在不断的完善， Elsemi 花费了不少时间来重新编写了模拟器NEBULA M2 的核心，在新版本里我们能明显的感觉到游戏运行的速度已经有所提高，虽然没有突破性的飞跃，但进步还是非常明显的，相信在星云大师Elsemi 的不断努力下，NEBULA M2 会越来越好。另外，MODEL 3 的模拟也已经开始了，Guru 已经开放了MODEL 3 的专页，游戏的截图也在主页上不断地放出，前不久新版的MAME 也已经正式加入了MODEL 3 的驱动，但同样的游戏暂时还是运行不起来，从目前的模拟进度来看，部分游戏的画面也已经接近完美，但是游戏模拟的部分3D 模块还没有完全实现模拟，游戏的速度也仍然是个大问题。大家只有继续的等待了：）

星云大师总是一个能够为我们带来奇迹的人，在Elsemi 的不断努力下年底时水晶基板（CRYSTAL SYSTEM）终于被成功模拟了。水晶基板是由日本的BREZZA SOFT 公司开发的一款业务用基板，水晶基板有点类似于我们所熟悉的IGS 的PGM

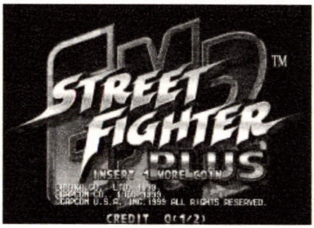


基板，同样是使用卡带作为游戏媒体，其上一共仅有2个游戏：《THE CRYSTAL OF KINGS》和《EVOLUTION SOCCER》。Elsemi放出了水晶基板的模拟器CrystalEmulator并支持了这两个游戏，随后又连续放出了几个模拟器的修正，随着模拟器版本的更新这两个游戏已经可以完美的运行。特别其中的《THE CRYSTAL OF KINGS》，游戏里有大量精美的画面、优秀的剧情、性格多样的角色以及丰富的动作和多LEVEL魔法的设定，使得游戏更加精彩，搓招时的手感也很好，绝对是一款难得一见的优秀的清版动作过关游戏，相信玩过此游戏的人都会被它深深吸引的。



PGM游戏的模拟一直是中国玩家关注的热点，毕竟在PGM上是国人开发的游戏，而且有大量的中文游戏，最主要的是其上面的游戏都很好玩：）几个月前网上就有了《三国战记II》、《暴蜂》的游戏rom，而且在各大模拟网站还不时的可以看到《三国战记II》、《暴蜂》的游戏截图，这些都叫人不得不对PGM上游戏的模拟充满着期待。为了有效防止和抑制D版，IGS公司在后期制作的一些新游戏中大多都加入了一个特殊的自订的ARM CPU，而且每一个游戏里的自订的ARM CPU还不相同，在对这些自订的ARM CPU资料不足的情况下，破解ARM CPU的工作还是有一定难度的，即使已经成功的破解了某个游戏ARM CPU，但对其他游戏来说也没多大用出，还

得重新破解，这些都增加了ＰＧＭ 游戏的模拟难度和进度。目前这些游戏的画面和系统基本都能正常模拟了，但是还有许多小问题会在游戏中出现，可以肯定的是现在已经有不少模拟小组在对ＰＧＭ 的游戏动手了，相信不久之后会出现一个ＰＧＭ 游戏模拟的高峰，这一切都需要模拟器的作者和dumper的相互配合，我们自己所能做的就是默默的等待吧，也许很快就又会有令人振奋的消息出现。



经过漫长的两年时间的期待，在人们的热盼中终于在2004年10月23日迎来了ZiNc 1.0 。ZiNc是一个对应多机种的３Ｄ 街机游戏模拟器，主要支持ZN1、ZN2、Namco System12、Konami GV System基板的模拟，其前身是著名的模拟器impact，在MAME小组御用dumper Guru的帮助下，所有以前有错误的游戏rom 都被重新dump并通过了校检。新版本的ＺiＮc 虽然有了很大的改进，修正了游戏中出现的许多问题，同时也加入了更多游戏的支持，如《铁拳３》、《铁拳ＴＴ》，但许多游戏的支持还是不够完美，没隔多久ＺiＮc也连续的更新了几个版本，支持游戏的数量也大大的增加了，声音和图象方面以及速度都有了显著的提高，但存在问题也不少，这些都还有待于作者对ＺＩＮＣ 的进一步完善。

近日来，许久没有更新的街机模拟器ＲＡＩＮＥ 也终于有了动作，一口气连续推出了三个新的版本。在新的版本里ＲＡＩＮＥ 在游戏的兼容性上没有太大的改进，但值得称道的是，其支持了ＥｍｕＤＸ，这标志了ＲＡＩＮＥ 开始支持了ＤＸ 技术。ＥｍｕＤＸ 的原理是在不改变原来游戏程序的情况下，把原来游

模拟 EMU NEXT



戏的各显示部分换一个skin的方式并把游戏的音效增强达到超过原有游戏的效果。这样就使一些老游戏（如《大金刚》、《吃豆》等）加上了声音、光影、伪3D等特殊效果，从而让这些老游戏焕发出全新的魅力。目前支持的游戏总共有5个，有兴趣的人可以试试看去体验一下。其实这种游戏效果的增强方式并不是RAINE独有的，Nebula的透明、震动功能以及Winkawaks的残像功能和FBA的球面功能都是很好的例子，这些也只有模拟器才有吧。

在2004年，Nebula更新到了2.24，新版加入了HQ2x插件，修正了所有的neogeo游戏rom的命名以其匹配MAME romsets设置，同时还修正了kof98的游戏保护模拟问题，并且支持了kof2001家用机修复版，在此之后就再也没有什么动静了，也许星云大师Elsemi在忙于其它游戏基板的模拟，没有太多时间来进行更新吧，个人觉得Nebula已经非常完美了，特别是它那种可以自由添加新游戏的设定，让人觉得更加的方便适用，唯一不足之处就是对PC配置的要求高了点，用老机器运行的明显感到速度慢了点。Winkawaks同样也是一款非常优秀的模拟器，同Nebula相比其最大的特点就是不但游戏运行的速度快，对电脑的配置要求也低，在CPS2 Shock小组接手了Winkawaks，继续不定期的发布新版本的Winkawaks，最近在短短一个月内连续发布了三个版本，现在最新的是

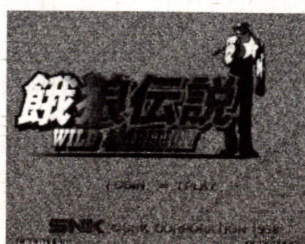


Winkawaks1.53，除了增加了对新的CPS2游戏《能源之岚》的支持外，也开始正式支持《The King of Fighters 2002》了。目前模拟器Neoragex也在各个hack高手的改动下，继续延续着其生命，目前已经支持全部的MVS基板上游戏，是低配置玩家的最佳选择。另一个老牌的著名多街机模拟器FBA也不甘示弱，新的版本已经加入了Psikyo和Neogeo系列游戏的驱动程序，如今也已经完全模拟成功了，虽然在游戏的声音和速度方面还有一些不足，不过相信在新的版本中会得到完善的，令人期待啊。

最后要提到的就是模拟器大户MAME了，MAME是2004年最为活跃的模拟器了，其模拟器的王者风范也尽显无疑，



自从Haze从掌门人Nicola手上接掌MAME之后，MAME就以高速度疯狂的更新着。以R.Belmont为首的MAME小组成员一直致力于优化和改良MAME里各个基板驱动中的声音模拟，完善和改进了Qsound、Namco system 12等系统上游戏的声音模拟的驱动，并不断的补完一些早期的游戏的声音的模拟。最新的MAME已经更新到了0.93，在这一年里，最另人瞩目的是其对新基板驱动的加入，主要加入了SNK的HYPER NEOGEO 64基板、Konami的PPC基板、CRYSTAL SYSTEM、CPS3、SEGA MODEL2/ MODEL3基板等新基板的驱动，从这些新基板的驱动的加入可以看出MAME已经着手于3D街机游



模拟 EMU NEXT



戏的模拟了，尽管模拟的效果还不尽人意，但已经取得了不小的成果。MAME 对2D 游戏的模拟也已经到了最后的阶段了，目前最令人期待的就是MAME 游戏表里的一大堆未能模拟的IGS 游戏和SEIBU 公司的SPI 主板上的游戏了，IGS 的PGM 基板上的游戏在国内是很有名的，早期曾经风靡各大街机厅的麻将游戏《龙虎榜1/2》、《中国龙》等，还有近期的《三国战记II》、《暴蜂》、《魔域战线》、《形意拳》等等，都是我们国内玩家所望眼预穿的。SEIBU 公司的SPI 主板上的招牌大作有《雷电2》、《雷电DX》等一系列射击游戏，新版的MAME 也已经能较好的运行这些游戏了，只是游戏的画面目前仍然比较花，还有待作者对其图形做进一步的修正和改进。

自从有了模拟器之后，不知道什么时候开始就出现了Lamer，这是模拟界所特有的一部分群体或个人，每年都会出现一些有巨大影响和杀伤力的Lamer 事件，一般来说Lamer 事件都是由一些刚进入模拟界的新手引起的，而今年的年末却出现了一件让人意想不到的Lamer 事件。MAME 成员的重要核心dumper ——Guru 小组忽然宣布将要休整一年不再进行DUMP 工作，这确实引起了一些人的震惊，同时也有些人在暗暗发笑。事情的经过大概是这样的： Jan Klaas 这个人，身为一个著名模拟器的作者，因为没有足够的技术和设备而不能破解水晶基板，而Guru 小组却协助星云大师Elsemi 成功地破解了水晶机板，于是他就去恶意报复Guru 小组，莫须有的弄了个陷阱来陷害Guru 小组。Jan Klaas 有意借Guru 小组变卖了CPS2 游戏《能源之岚》的机板以及Guru 小组的疏忽（好象是没有及时更新页面），同时还故意表漏出

《能源之岚》的ROM是他本人DUMP并放出烟雾弹叫嚣，然后再嫁接到Guru小组的IRC，这样做很容易引起不了解情况的Lamer的攻击， 而CPS2 Shock小组的Razoola的误解也是再所难免的。然而事实上Guru小组之所以卖掉板《能源之岚》的机板，是因为他知道在某个地方能够租用到《能源之岚》的机板的，而卖掉它得到的钱只是用来更新dump的设备和提高游戏rom dump的质量而已，这个事件确实很沉重的打击了Guru小组 ，使得Guru小组做出了将要休整一年不再进行dump工作的决定。 Jan Klaas如此利用《能源之岚》的rom而引来了LAMER对GURU小组骚扰以及CODER对GURU小组的误解，实在是把GURU小组推向了深渊！这次Jan Klaas真正的是做了个最大的LAMER。说实在的话，模拟界中大人物之间的恩恩怨怨总是特别多，个人一时的妒忌可能将会导致很多模拟计划的终止和混乱，影响到新机种模拟器的开发以及新游戏rom的dump工作，这对我们模拟器玩家们来说没有比这个更坏更糟的后果了，模拟历史上这样的惨痛教训也不是一次两次了。但令人庆幸的是，GURU小组之前所说的都是气话，Guru小组的主页还在继续更新着，几天前的关于《能源之岚》游戏事件的内容已经不见了，取而代之的是关于收到更多的街机机板和游戏dump的信息。

写到这里，差不多把2004街机模拟界的主要事件大概都回顾了一下，总的看来模拟界的统一趋势还在进行着，在未来MAME则会是一统街机游戏模拟界最终的胜利者，这是毋庸置疑的，但这毕竟还需要一个很漫长的过程。而象Nebula、Winkawaks、RAINE这样也同样非常优秀的模拟器，也希望能够在新的一年里有更好的发展，更加突出他们的优点。模拟界的发展是永远不会停止的，但愿CPS3、SEGA MODEL2/ MODEL3、SEIBU、PGM等基板上的游戏能够被早日成功模拟。新的一年，新的一天，又是一个新的希望，模拟器玩家们还是静候其变吧！

回忆世嘉——SEGA Nomad

文：天使鱼



本文虽然是对世嘉部分发展史的回忆，不过重点不是世嘉公司在各个主机市场和游戏市场的发展史，而是想再次重温一下世嘉公司的一款携带式游戏机，你一定会立即想到世嘉的彩色掌机GG（GAME GEAR）吧，那可就错了，这次所要介绍的是世嘉的一款16位彩色携带式掌机——SEGA Nomad，不知道各位老玩家和世嘉的Fans们对其还有印象没有。

记得那还是六、七年前的事了，在一个偶然的机会去本市一家比较有名的游戏店，在柜台的角落里看到它——Nomad，当时就对它特别感兴趣，还特地向BOSS拿了出来把玩了一下，无论是游戏的画面还是手感都不错，真是爱不释手啊，因为我也是世嘉的Fans，由于捧回家要花700块大洋，当时一个穷学生也没有那么多钱啊，便决定过了年拿了压岁钱再来，可惜过年后那家店搬家了一直没找着，这事就一直搁了下来，心里一直都有一份遗憾啊，前几天在网上看到有全新的Nomad出售，只要300多大洋心动不以，借此也想和大家共同分享一下。

Nomad是世嘉公司的MEGA DRIVE（世嘉五代）即MD的可携带式版本的掌上游戏机，也有人干脆根据其英文名叫它作牧羊人。它使用了与MD完全相同的硬件配置，有摩托罗拉68000（8MHz 16BIT）+Z80(4MHz/S 8BIT),,双CPU，736K内

Nomad 的性能参数	
产品名称	SEGA Nomad
CPU	摩托罗拉 68000 (8MHz 16BIT)+Z80(4MHz/S 8BIT),双 CPU
内存	736K 内存
屏幕类型	全彩液晶显示屏
发色数	最大发色数 512 色， 同屏显示 128 色。
屏幕分辨率	320X224， 支持双重卷轴。
音频系统	YAMAHA PCM10 音源
媒体类型	卡带
电源类型	5 号 AA 碱性电池 X 6 节 或 使用专用电源
电池使用时间	1 小时左右
其他功能	支持外接一个 MD 手柄实现双人游戏，还支持视频输出到电视机。

存，彩色，液晶显示屏，最大发色数512色，同屏显示128色，分辨率为320X224，支持双重卷轴，YAMAHA PCM10 音源等。其采用的也是与MD相同的卡带作为游戏媒体，因此，它与MD连卡带也都是相互通用的。此外，Nomad还可以支持外接一个MD手柄，从而以实现双人游戏，并且还支持视频输出到电视机等功能。有了Nomad之后，你就可以随时随地玩你所喜欢的MD游戏了，而且在Nomad上还可以原汁原味体会MD游戏中爽快和刺激风格。



Nomad的出现还得从世嘉公司历史上最出色的游戏主机——MEGA DRIVE（世嘉五代）说起。在1988年10月29日，MEGA DRIVE（简称MD）正式在日本发售，世嘉当时宣传MD的口号是："下个时代的游戏主机！！"由此可见世嘉对MD的自信。虽然MD当时的售价高达21000日元，

比其发售的其他游戏机的价格高的多，但它的高价还是物有所值的。在硬件方面，它有着相当超前的设计：CPU 采用的是主频8M 的68000 型RISC，这一数据不仅比当时的任天堂的红白机要高出几个档次，同时也比后来出现的超级任天堂（SFC）要高。 内存包括72K 的RAM 和64K 的VRAM，这在当时也是相当高的了。MD 强大的机能使其同屏发色数达到了512 色，这在当时也是最强的指标。为了能够有更好的画面表现，MD 不仅有常见的RF 输出和VIDEO 输出，更有先进的RGB 输出 。声音方面，MD 支持了FM 音源、PSG 音源和PCM 音源，在使用耳机时能够享受到立体声的效果。

MEGA DRIVE 最值得夸耀的硬件当数手柄。早期的三键手柄是世界上第一种依据人体工学设计的手柄，握持相当的舒适。不过也存在着相当大的缺点，后来被6键手柄所取代。MD 的游戏手柄开创了此后人体工学手柄的先河。在MD 初期发售的软件方面，大多是世嘉从街机上移植下来的名作，这使得软件质量比其他主机的软件高出一筹，这种方法在此后的世嘉每一代主机上都得到了“继承”。在88 年至90 年这三年里， MD 都迅速获得了大约30% 的软件商的支持，形势一片明朗，当时的MD 可谓是春风得意。不过1990年之后，随着任天堂红白机的后继机种“SUPER FAMICOM (SFC 超级任天堂)”的发售，大量的软件商弃MD 于不顾，转投向SFC，从此MD 就走上了一条由世嘉孤军奋战的不归路。



世嘉做为一个软件公司来说，其制作实力在业界也是数一数二的。世嘉为MD 开发了各个类型的游戏，其中不乏著名的《光明与黑暗》系列和《梦幻之星》系列这样的经典之作，然而这些作品始终没有达到《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列那样的高度，所以在一年的时间里，MD 便被SFC 挤到了下面 。不过这种情况也有过些许的改变，在92 年世嘉新的招牌明星"索尼克（SONIC THE HEDGEHOG）"一露面便受到全球玩家的喜爱，借助MD 的高性能，索尼克在游戏中能够做出超高速的运动。而这种超高速的卷轴游戏在SFC 上是无法实现的，于是一夜之间， 索尼克和搭载它的MD，成为了人们的新宠，MD 的销量直线上升，并一举超过了SFC，但是很快就又被SFC 又从销量冠军的宝座上挤了下来。之后，MD 虽然也借助《梦幻之星4》、《梦幻模拟战2》这样的人气大作偶有反弹，但却无法掩盖它的日益没落。



1993年4月23日，MD II型机发售，最大特点是有了6个键的MD 手柄，单价只有12800日元，从价钱上看低了很多，是类似于如今PSone那样的MD 的简化版。虽然是简化版却有了不俗的表现，其作了许多更贴近玩家的改良，如输出改为AV 输出，可以用来满足立体声的需要，还有那精致的6 键小手柄，握持舒服，而且操纵性又特别的好，特别是玩《super street fighter 2 – the new challengers》时会令人激动不已，"搓招"简直变成了一种享受了……为了推销MD II型机，世嘉又为它量身定作了一系列的游戏，其中最有名的就要数《光之继承者》了，它是支持6 键手柄的ARPG游戏，无论画面、剧情、还是迷题的设计，人物场景的设计，

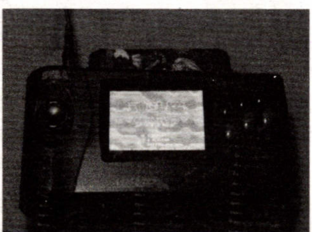
都应该应该达到了比较高水平。可惜由于当时主机销量的低迷，到了1996 年，MD 上就再也没有了新作诞生了。

世嘉为了增加MD 的市场寿命，煞费苦心地研发生产了大量的附加设备。这些附加的设备大大提高了MD 的硬件指标，但由于没有强大的软件支持，因此无一幸免的成为了MD 的陪葬品。这其中最著名的当数“MEGA CD”，“SUPER 32X”和“MULTIMEGA”。MEGA CD 的命运比后两者还要好一些，因为面市较早，软件相对丰富，所以也拥有不少的支持者。这些软件中，当数街机移值的《快打旋风》，以及原创的《光明力量》、《银河之星》和《罗德岛战记》最为出色。由于MEGA CD 有明显的技术上的缺陷，一是读盘缓慢，一是发音质量差，再加上软件数量的缺乏很快就败下阵来。SUPER 32X 也因相同的原因而比MD 更早的倒下了。之后，世嘉又推出了称为MULTIMEGA 的主机。它的美版名称是CD-X。初看起来，还以为是MEGA CD 与32X 的一体机。后来才知道其原来是MD 与MEGA CD 袖珍一体机。MULTIMEGA 在当时看来是相当先进的，只比普通的CD 随身听厚一些，但是同时兼有听CD 和玩MD 的双重乐趣，而且CD 的播放质量也得到了极大的提升。MULTIMEGA 受到了SEGA 迷的欢迎，有着不错的销量，到现在也是玩家们收藏的极品之一。



1990 年，一款打上了“SEGA”商标的掌机出现了，那就是“GAME GEAR（GG）”。GG 采用了全液晶显示屏，画

面表现能力自然比ＧＢ 强得多，技术更先进。ＧＧ 兼容MASTER SYSTEM 的软件，所以当GG 发售时，并不愁软件的问题。世嘉为了ＧＧ 的发展，还专门为它移植了ＭＤ 上的多款经典游戏。可是由于ＧＧ 体积大、耗电多，对掌机玩家而言，其实用性就差多了，于是ＧＧ 也失败了。不过很快，ＧＧ 的后继机种又被世嘉研制出来，那就是“NOMAD”。NOMAD 继承并发扬了ＧＧ 的一切特点：使用更大的全彩液晶屏，作为ＭＤ 的兼容机而使用ＭＤ 上的所有软件，不过其体积比ＧＧ 更大些，主要是厚度增加了，毕竟是要使用ＭＤ 的卡带，其厚度增加也在情理之中，但是起最大的缺点还是耗电量太大，6 节ＡＡ 碱性电池也只能勉强撑一个小时左右，因而还是不太适合带着出远门。再加上当时ＭＤ 系主机的逐渐没落，以及其他厂商游戏机种的激烈竞争，ＮＯＭＡＤ 上市后不久就消失了，其总销量到底多少谁也不太清楚，不过ＮＯＭＡＤ 还是非常值得喜爱世嘉的 Ｆａｎｓ，特别是喜爱MD 的玩家的收藏（呵呵，很快我也就要弄到一台了，家里大量的正版的ＭＤ 卡带又将发挥用途了：））。



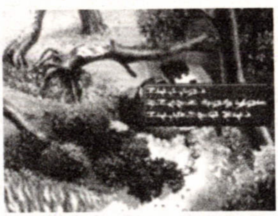
尽管Ｎｏｍａｄ 个头大了点，耗电量也相当的惊人，但是其拥有优秀的全彩液晶屏显示，画面效果非常棒，能够拥有这样一部经典的可携带式ＳＥＧＡ 游戏机仍然是一件令人羡慕的事。MD 的6 键小手柄一向都有不错的口碑，其圆滑的圆形设计，尤其是玩ＳＥＧＡ 的那些高精密度的动作游戏非常顺手，NOMAD 也和MD 是一样的，同样的手柄！不过，NOMAD 握起来反而觉得更加实在。想想看在家里用NOMAD 重温那些ＭＤ 上的经典之作，那感觉真好，不过这种感觉也只有喜爱过世嘉MEGA DRIVE 的人才能够体会到的……

TALES OF PHANTASIA

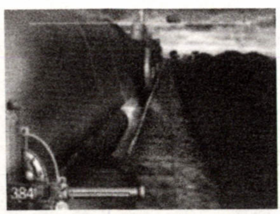
仙乐飘飘～传说系列漫谈



若被问最著名的RPG是什么，相信不少玩家都会回答是《FINAL FANTASY》又或者是《DRAGON QUEST》；若论到最经典的RPG，接触过TRPG的朋友会回答《DUNGEONS & DRAGONS》和《WIZARDRY》；论故事最出色的，一定非《LUNAR》、《CHRONO TRIGGER》和《VALKYRIE PROFLIE》莫属；但若说到娱乐性最丰富的RPG，笔者会毫不犹豫地回答《TALES～》系列，究竟这款被称为“歌之RPG”的作品魅力何在呢？就让笔者挖点资料和大家回顾一下吧！



每集都有不同的迷你游戏



背景画面非常细致



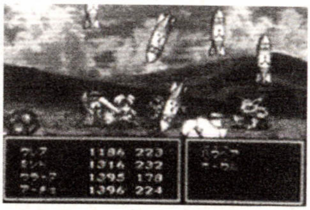
高质动画配合绕梁三日的主题曲，是《TALES～》的指定动作

《TALES~》系列一览

Tales of Phantasia (SFC)



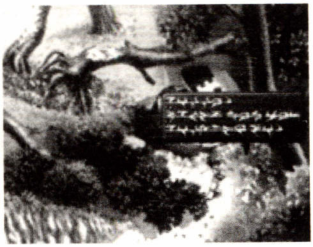
可说是第一款，亦是最后一款拥有主题曲的超级任天堂游戏，同时亦是当年第一个48Mbit 作品。《TALES OF PHANTASIA》活用了SFC 的机能，营造出当时被誉为最顶级的画面和音响效果，加上藤岛康介老师所设计的角色以及极之创新的战斗系统，因此能成为机迷心目中的究极RPG，后来更引起玩家寄信给厂方要求REMAKE 及移植PS 的事件。当时NAMCO 利用了最先进的FVD 系统（FLEXIBLE VOICE DRIVER)，将能够长时间播放的声音灌录在卡带之中，因此本作的EVENT 及主题曲都由人声包办，以ROM 带来说可说是个创举，而不论歌、词还是旋律均属顶级作的OPENING 及ENDING 歌，便由歌手吉田由香里主唱。然而，本作的难度极高，不少通关了的玩家对“五步遇怪兽”这情景依然记忆犹新呢！



Tales of Destiny (PS)

虽然《TALES~》的续集《TALES OF DESTINY》不再





由藤岛康介老师作人设，但厂方却能邀来插画大师井之又睦（曾为CYBER FORMULA系列作人设）来创造角色，而且系统继承上集之余，由于机能大幅提升而令游戏整体质素有极大进步，因此令FANS们感到极之满意。值得注意的是，今集最后隐藏迷宫是以同厂游戏《THE TOWER OF DRUAGA》为主题的六十层巨塔呢！而本作在一年后推出了“PS THE BEST”的廉价版，不过“THE BEST”版是没有插画卡附送的，另外，因为当时由DEEN主唱的OPENING及ENDING歌曲配合超华丽的开场动画实在太深人民心，所以由此时起《TALES～》系列便被称为“歌之RPG”，同时亦殿定了她在游戏界和玩家心目中的地位。

Tales of Phantasia (PS)



《TALES OF DESINY》推出一年后的同一天，厂方回应广大玩家的要求，将超任版本的《TALES OF PHANTASIA》移植到PS之上。当然，NAMCO不会只是照搬这么简单，除了加入新剧情和新人物（女忍者）外，游戏内的画面和音效都经过大幅强化（90%以上重新制作），而且更有全新的动画OP和ED，加上由另一位歌手演绎以往的主题曲，绝对是150%的移植版。当主角CHRIS的等级超过100时，装备着S.D（《TOD》主角的剑）便可发动隐藏必杀技“杀剧荒舞剑”（○·×·↑+○·↓+×·↑+□·○·○·↓+□），是极之经典的RPG必

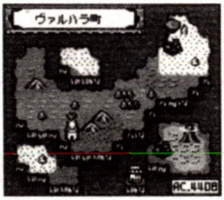
杀技。后来本作也推出了售价较便宜的THE BEST版。

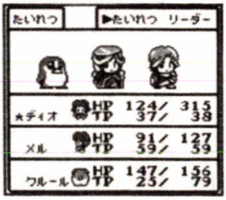


Tales of Phantasia：换装迷宫（GBC）



舞台由前作主角100年后的时代开始。一对孪生主角从天而降，长大后展开时空之旅，在不同时代冒险，从而解开自己的身世之谜。本作的系统以一贯的“LMB”为蓝本再作改良，人设则同样由藤岛康介担任。顾名思义，游戏的卖点是其职业系统，玩家可以自由改变两名主角的职业，利用不同能力消灭敌人，替平民断妖除魔，解决麻烦事，当中更有大家熟识而搞笑的“食鬼业”和“三岛平八业”呢，然而游戏内储LV的时间远比故事交代和进行EVENT的时间长，导致玩家感到内容不平衡。





Tales of Eternia（PS）

《TALES～》系列的画面漂亮已经是不争的事实，这次厂方立体化后（以3D营造2D效果），画面不但没有因此而变得粗糙，反而来得更仔细及漂亮，而且光暗面、木纹、岩石纹等等



也做得极之真实，而《TOE》的CG动画和上两集一样，由业界巨头PRODUCTION I.G负责，OPENING则是名乐团GARNET CROW主唱的“FLYING”，而ENDING是由NEW CINEMA演绎的“EIGHTEEN”，两者都是极高水准的歌曲。今集除了有赌场、储LENS、POCKET STATION小游戏等新系统外，NAMCO更如前作引用《THE TOWER OF DRUAGA》一样，让《VALKYRIE大冒险》里的主角女神VALKYRIE充当了游戏中的隐藏首领呢！而印象最深刻的是副女角美露迪的语言，是由特殊文字组成，而这些特殊文字是可以翻释为英语，叫人意想不到。本作的限定版不但会附送画集、域琦钟以及五个主角的公仔，而且碟面更印有角色插画啊。





Tales of Fandom Vol. 1 A&B (PS)



以《TALES～》系列的主角为首，与玩家一起游玩AVG和PUZ游戏，再配合三个原创的故事和自创话剧模式，便是构成这款《TALES OF FANDOM》的元素了。本作可算是FANS DISC作品，玩者可以和历代角色游玩方块游戏和以他们来创作一些小话剧，虽然在AVG模式中，玩家只会看到角色的样貌，但其表情和《TOE》时代一样十分丰富，画面质素甚高



之余动作亦丰富，是《TALES》迷不可错过的作品。附带一提，本作有A、B 两个不同封面的版本，但内容是完全一样的。

Tales of Destiny 2 (PS2)



以精致丰富之剧情安排令人难忘的角色创造甚具戏剧变化之战斗系统及丰富无比的游戏环境而博得无数热情掌声，玩家仿佛真的已经走进了游戏的世界，成为了一个憧憬被称为英雄的父亲，希望有朝一日能成为英雄的少年『凯伊路』，那种能真实用内心去品味一切的感觉。故事将随着这名少年与同伴们的相遇别离、走遍世界的惊奇险要，而令他在悲欢之间逐渐成长，并慢慢了解到什么是真正的英雄。



有别于时下流行之3D 绘图技术，以手绘图像为主，与前作「Tales of Destiny」相同，高解像度且柔和细腻的2D 背景设定，以带来温暖的笔触而造就了一个和犀利战斗时感觉不同，却同样具备可看性之周遭环境。例如有充满和煦气氛之恬静村落，以及耸立庄严之神殿迷宫。

Tales of Phantasia (GBA)

改编自SFC 版的同名作品，在游戏中除了追加事件与迷你

游戏等方面之外，还追加了新的故事章节（包括PS 版的事件）与新的角色，让玩家得到似曾相识而又有新意的感受。游戏中的制作料理仍然是解决食物问题的关键。

Tales of Symphonia (GC)



系列作品首次完全3D 化！
全新强化后的ML－LMB 系统！

系列作品中首次正式导入的完全 3D 化，不仅让地形画面，或者村庄、迷宫等背景的表现，更加地立体化。而本系列作中，最大的特微“类似动作游戏的战斗系统”－“LMB（线性动作战斗）”，也实现了远近两层有深度感的立体表现。因此在本作中的 LMB，也完成了我方角色和敌方角色间，可连结并展开成数条直线性的战斗，所以在本作的战斗系统又称为“ML－LMB（多重线性动作战斗）”。



系列前作中，随着角色等级提升而取得，或着完成特殊事件，多半单纯只是成为收集要素的「称号」系统，在本作中已经进化成为足以影响角色成长的新系统。例如，玩家在学习新技巧时，当学习完基本技巧后可以自由选择“重视速度的技巧”或“重视攻击力的技巧”，如此一来则可以左右角色技巧的进化方向，进而让角色能力的成长以及该角色的战斗方针会有大幅度的变化。

在本作中，再次请到初代作的超人气漫画家“藤岛康介”执

笔进行角色设定的工作。而3D 化之后的“藤岛流角色”，又让本作绽放出和前系列作有着不同的魅力。在动画方面，则是请到了业界中，素来以有着高品质动画制作实力的“Production IG”负责，展现出高水准的演出。

Tales of Rebirth (PS2)

《重生传说》在很多方面都回归到了系列的原点：猪股睦美重新担任本作的人物设定，其写实干练的手绘风格与藤岛康介那清新梦幻的风格形成了鲜明的对比，更成熟的人设风格配合游戏的世界观和剧情，塑造出了的每个角色都很有性格特点。而画面也维持系列传统的2D 绘图方式，色彩鲜艳饱满的场景，其美观程度更胜以往。从整体的画面风格来看，《重生传说》与《宿命传说2》是非常接近的。

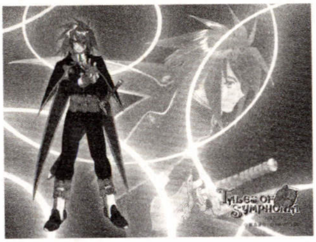


“传说”系列高评价的游戏开头卡通动画与生动的角色配音等，在本作中也将会有精采的演出。游戏系统方面，则有本代独有，自以往系列作的“线性动态战斗(Linear Motion Battle，简称 LMB)”系统所改良而来的“三线 LMB (3 line LMB)”系统，战斗中敌我双方将不再永远处于同一在线，而是分为远中近的三线，使得战斗的灵活度与战术的运用更加的宽广。另外本代也取消了 TP 值的设定，而改为新的“活力计量表 (Force Gauge)”系统，

由十字键控制战斗画面下方的菱形标示来操作。

Tales of Symphonia (PS2)

在GC版基础上追加了读书和游乐园等新剧情，追加了“火炎裂空”、“雷龙崩击”、“裂焰蹴”、“断空剑”等新技能，追加了“斩魔月咏华”、“龙虎灭牙阵”、“福音”等新组合技、追加迷你游戏和更改部分游戏对话。





Tales of Eternia (PSP)

刚发售不久的游戏，100%移植自PS版，不过在画面上有大幅改进。

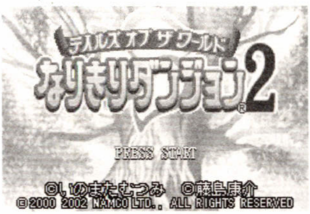


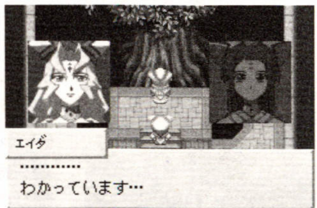




Tales of the World：换装迷宫2（GBA）

游戏中，最重要的一环就是取得拥有职业能力的衣服。这些衣服除了会影响到角色们的能力值之外，还会令他们得到不同的特殊技能。例如穿上剑士之服后，就可以使用剑士专用的剑术；穿上魔法师之服的话就可以使用魔法攻击等。战斗画面采用传统的战斗模式，到了后期还会出现组合技，令游戏不会像传统RPG战斗那样枯燥。

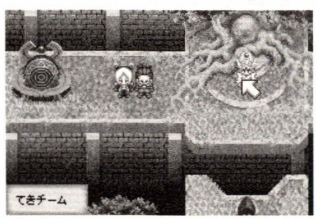




Tales of the World：换装迷宫3（GBA）

这次的游戏，玩家们可以用幻想系列历代的游戏主角进行游戏，而在本作中，玩家们可以和换装迷宫2代已经仙乐传说的角色们一起冒险，另外，游戏中也加入了新的系统——队伍战斗，最多可以同时4个队伍进行战斗。





Tales of the World：召唤者之血统（GBA）

游戏本身是很不错的，如果不是硬要以传说系列的名号想

法会更好。此作的精髓在于召唤系统，属性、地形也要考虑，难度虽然不高，玩起来也能体会其中乐趣。游戏的市场定位是小学生和中学生，对于年长一点的玩家而言吸引力不足。



Tales of Eternia online (PC)



由NAMCO与DWANGO共同开发的MMORPG，2005年春天将在中国、韩国等地开通服务。本作采用原作《Tales of Eternia》的世界观，有关游戏的企划、制作由NAMCO负责，而服务运作则交由DWANGO负责。在游戏中玩家是Eternia的居民，会与PS版《Tales of Eternia》的角色相遇，除了可到处冒险之外，还会加入各种不同的事件。另外，在传说系列中备受好评的LMB系统将得到继承。

游戏列表：

游戏名称	平台	发售日期
幻想传说	SFC	1995年12月15日
命运传说	PS	1997年12月23日
幻想传说	PS	1998年12月23日
幻想传说：换装迷宫	GBC	2000年11月10日
永恒传说	PS	2000年11月30日
Fandom传说 Vol.1（A&B）	PS	2002年1月31日
世界传说：换装迷宫2	GBA	2002年10月25日
命运传说2	PS2	2002年11月28日
世界传说：召唤者之血统	GBA	2003年3月7日
幻想传说	GBA	2003年8月1日
仙乐传说	GC	2003年8月29日
仙乐传说	PS2	2004年9月22日
重生传说	PS2	2004年12月16日
世界传说：换装迷宫3	GBA	2005年1月6日
永恒传说	PSP	2005年3月3日
永恒传说 Online	PC	2005年春

漫步经典　告别猴年　告别MD！

1988 年史上第一台16 位家用游戏机MD 粉墨登场，CPU 的处理速度飞速提高，使许多街机上大受好评的节目得以移植，加盟软件商也大幅度上升，世嘉由此从街机向家用机转型。2005 年的今天，PS2 一支独秀，世嘉本部也被收购。但SEGA　MD 给我们带来的回忆，却永远在我们的心中。



让我们在鸡年的首次漫步经典中，一起回忆，我心中MD，我心中的MD 游戏！

主题参考：

1、我记忆中MD。

2、我最喜欢的MD 游戏。

3、与MD 有关最难忘的一件事。

4、MD 上好玩，但几乎被遗忘的游戏。

5、MD 的一切，一切。

MD—— 我最爱的家用游戏机！！！

——天使鱼



想当初，第一次玩到MD 时的那个感动 啊真实眼泪哗哗的呀！！！（此话用兰州方言演绎更具一番风味！！！）

——ant cos

MD，就是世嘉，就代表黑

色的魔盒，代表300余元；魔强统一，忍2，sonic，魂斗罗，怒之铁拳……代表的是这个魔盒的生命；记得还小时，和哥哥对战魔强，和同学魂斗罗……那时的世嘉就是我的天堂，远比FC要有趣的多得多。美丽的画面“特指当时”，音效不再是简单发音，是让人很怀念。

——— jingshicheng



第一次见到MD是在同学家，带给当时只玩过FC的我很大的震撼，画面比FC强上一大截，玩上去很爽快！可一问价钱也把我吓了一大跳，比FC也强上一大截！后来是因为考上了重点中学父母才奖励给我的。从此也就玩上了许多经典的游戏。给我印象最深的就是《暗黑武术大会》和《火枪英雄》，打上去太过瘾了，这两个游戏我常常和同学对战，大家一起玩的感觉真好！怀恋当时的游戏心情，怀恋那些可爱的玩友，怀恋我那美好的MD时代！

——— 永远的不羁的风

大战略……这么经典的游戏的说，可惜没有中文版

——— glave

楼上的，大战略有中文的。

——— wzy

波斯王子，那叫一个难，比起时之沙和武者之心难度一等一。60分钟要通关太难了，我到16关。

——— tttralf

当年我觉得最好玩的是火枪英雄。

——— zqq88



幽白的魔强统一战！！！现在还在家经常玩。漫画地带也很有意思！侍魂总是过不了第4局（不管用什么人，衰！）玩光明力量还拆过老板的手柄！（没被发现）从小学一直到高中，每个礼拜天2块钱一小时，老板忙生意常常忘记我的存在，白让我玩N久又没理由收钱。

——— wbzd

MD作为我最喜爱的一台主机，我就来介绍一下我在电脑中必备的MD游戏吧：

蝙蝠侠与罗宾，超级忍1，2代，3D吃豆和吃豆MM，大航海II中文版，恶魔城－血线，封神英杰传，灌篮高手中文版，光明与黑暗II和诸神的遗产，光之继承者，皇帝的财宝，魂斗罗4以及它的欧版，火枪英雄，街头霸王12人和16人，梦幻模拟战1代和2代，梦幻之星4中文版，魔强统一战中文版，怒之铁拳1，2，3代，七喜小子，忍者神龟，水浒传，西部牛仔，雪人兄弟，异形战士，战斧3，真实谎言。THAT IS ALL。

特别介绍：真实谎言！也许MD的经典上没它的名字，但不能不说是个出色的游戏（个人认为）。手枪，机枪，散弹枪，手雷，地雷，后期还能得到喷火枪，不仅武器种类齐全，而且真实感非常好（如果有震动效果的话就PERFER了）。操作感也很流畅，毫无半点拖泥带水。如果大家没玩过的话，在下强烈后你们推荐此GAME！保证回味无穷！

MD上的3D吃豆也是非常有特色的，尽管45度的视角，广阔的地图会使我们看不到敌人的动向，但不用担心，在这

个作品中，吃豆先生会跳跃的绝招，被人前后夹攻的话就跳……（不过后期碰上那些会跳的怪物时就有点麻烦了）。而吃豆MM 则和FC 的吃豆几乎一模一样，只是主角换成女性模样和多了一招加速，不过不要少看了这招，有了加速会大大增加主角的存活率。

魂斗罗4 的欧版不知大家玩过不没有，它不是仅仅把主人公换成机器人形而已，而且取消了血格，也就是说随时会被人一击必杀。这样就无疑增加了游戏的难度，喜欢挑战难度的朋友不要错过了。至于蝙蝠侠与罗宾，画面是挺不错的，就是难度太大，技术最好时只玩到开飞机那关（可能是我菜吧，高手不要笑我啊），怒之铁拳1 代本来画面操作都惨不忍睹，但就冲这音乐好听也留在我的硬盘中，但战斧1 和2 就没那么走运啦，不客气地说———超级垃圾！倒是战斧3 还可以和怒之铁拳2 和3 争一高下。



索尼克系列，漫画英雄，光明十字军，迪斯尼类型的都很经典，只是不知为何老提不起兴趣来玩，可能是我OUT 吧，老鸟不要怪我白买MD 啊，MD 是我家中唯一一台拥有的主机。虽然没玩好几年了（现在都在电脑上玩）。但意义重大，一直都没舍得卖，那怕它成了废品也要留作做纪念啊。

——— mephisto

MD 作为一部家用机，带给我的与任天堂给我的是两种完全不同的feel。应该说，MD 更多的是热血与豪气的代名词。以前家住小城市，看到的最高档家用机就是MD，SFC 更本见都没有见过。一直向往那黑色的卡带，觉得比红白机D 版的黄色卡带cool 多了。当时最喜欢玩的游戏就是《梦幻之星

4》。凭借在FC上爆过无数日文rpg的经验，把《梦4》玩得个天翻地覆，废寝忘食。现在想起来，爽啊！

——— **帝谷轩**



我记忆中MD：黑黑的盒子，感觉不是太亲切！

我最喜欢的MD游戏：不用说，当然是《幽游白书——魔强统一战》了！

与MD有关最难忘的一件事：去外面打机，差点被老师逮住，否则好学生之名从此难保了！

MD上好玩，但几乎被遗忘的游戏：应该是《恶魔城》

对于MD的感情不是很深，倒是对SEGA的另一台主机非常喜欢！！

——— *アルカード*

MD刚进入中国市场时，对应卡带的价格很高，那时还没有D版，正版卡带的价格有五，六十元到一，二百元不等，都是单卡，黑色的卡带，配上黑色的MD感觉起来真的很酷。一两千元的MD，再加上价格不菲的卡带，使一般的家庭很难接受，但是当时中国有许多家庭游戏厅，游戏厅就设在家里，按小时收费，一般都有五六台MD，还有大量的游戏。当时只要一有钱，哪怕只能玩半小时，我也会去爽一把，(听起来像吸毒)，那时我总是会梦想有一天我能拥有所有的MD游戏，真的感谢模拟器，我的愿望终于实现了！

——— touzi001

以前穷，米有MD。玩MD素从头到尾拜EMU所赐，拜EMU！

—————— RAIDEN

头一次看到ＭＤ 是模拟器第一个游戏是《梦幻模拟战》，好棒！

—————— [bts]--star

说起来自己入手的第一本攻略就是ＭＤ 上的新乞丐王子，当时的兴奋和感动早就像天上的浮云再也不见了。不过想起当年借朋友的ＭＤ 过瘾的日子，再看现在过年都要加班的日子。我要郑重地做一个决定。那就是一定要让偶滴孩子在童年玩够游戏。



“人最宝贵的是童年。童年每个人只有一次。人的童年应当这样度过：当回忆往事的时候，他不会因为没有ＭＤ 而悔恨，也不会因为借了ＭＤ 不还而羞愧……”

—————— GerOrDer

最先接触的是《战斧》，当时的感觉棒极了！后来的《阿拉丁》、《火枪英雄》还有一个记不住名字的（里面包含着Ｎ多小游戏，可双打，极耐玩儿）。现在看看ＳＥＧＡ 心里真不是滋味……偶尔还拿出ＭＤ 、ＳＳ 、ＤＣ 重新回味一下，好象只有这样，心里才舒服一点儿。怀念中……☺

—————— segaboy2003

玩的第一款是《sonic》，最喜欢的是《大航海》，推荐《阿拉丁》，《新乞丐王子》，《阿Ｑ 连环跑》。还有一个游戏，类似于街机上的《国民教育委员会》，怀念和朋友一起玩这个游戏的日子。

—————— 刘浪

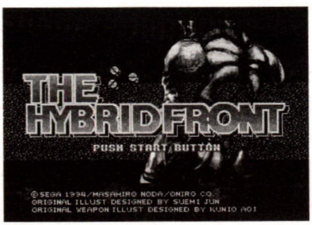
我的MD购买于1995年暑假，小学毕业的时候，那时家里有个MD全楼的小孩都来家里玩。我当时随机器购买的第一个游戏是超级忍2，用了20多天通关，后来以每个假期一盘的速度购买了sonic4、漫画英雄等游戏。到了初三的时候假期就经常往鼓楼跑，换游戏卡玩，高中以后就基本告别了它，至今仍保存在我的柜子里，现在看起来还八成新呢。MD，陪伴了我度过许多快乐时光的朋友！

——————门神

MD，看到这个题目，刚刚打开抽屉，尘封已久的机器和一堆手柄零件又出现在眼前。记得初中毕业，拥有了自己的一台改版MD，陪伴我度过了快乐的每一天，至今已近10年了。虽然现在SEGA已经萧然走远。但那个时代MD对业界造成的影响和带给我们的欢乐，会永远留在记忆之中。

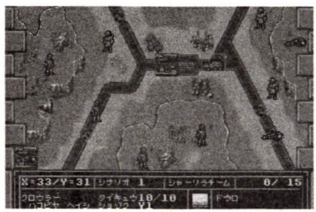
现在想起来，关于MD的记忆已经有些支离破碎了，记得买来时花了710元，因为酷爱SF2，MD上对于16人的移植度又最高，所以购机时理所当然的买了这盘卡，另一盘忘记了。那时正是中考结束的3个月长假，《集中营》杂志也着重介绍了MD的很多游戏，这期间，当时经典的游戏我基本都有所接触：《sonic》、《超级忍》、《雷鸟4》、《兰古莉萨2》、《格斗四人组》、《光明与黑暗》、《魂斗罗》、《火枪英雄》、《武勇列传》……太多了，其中《兰古莉萨2》是我最喜欢的游戏之一，也是玩的时间最长的。

高中的某个暑假，到北京著名的智乐王国（现在叫智乐城堡，名字还是那么俗），花190元购得我的第一盘日版卡带：《梦幻之星4》——MD上最强的RPG。RPG那个时候还不多，对于接触SFC很少的我来说，当时整个暑假抱着有攻略2本《集中营》，汗



流浃背苦心钻研的情境现在还记忆犹新。

在这里，如漫步所说，向大家推荐MD上，甚至整个游戏史上都被忽略的一款SEGA出品的SLG《the hybrid front》（联合阵线）。这是一款不可多得的优秀的回合制战略模拟游戏，正是由于它出现在MD征战业界进入尾声的时期，所以只是昙花一现了。进入游戏的玩家马上会被它精彩的开场音乐和电影般的剧情剪辑介绍所吸引，虽然有着类似《大战略》的主画面，但是它的完整的世界观、极具个性的人物（多达几十位）、复杂的武器参数、兵种相克性、战略表现等等方面，均达到了一个前所未有的高度。游戏中着重强调了指挥官对于坐机能力的修正，对于剧情的描述也极为详尽，几乎无懈可击，记得玩过之后我还根据对日文的猜测写了一篇该游戏的剧情描述，呵呵。有兴趣的朋友可以找来试试，不过该游戏的一个缺点就是COM回合速度太慢，以致于最后一关，COM一回合几乎要让我傻等在电视前半小时……



临近高考的一个假期，朋友把PS借我玩，虽然又遇到了另一个最爱《parasite eve》和许多经典游戏，但是，已经再找不到原来MD甚至FC时代的那种如痴如醉的感觉了。还是那句经典的话：时光流逝，游戏性永恒不变，对游戏的评价，别的不说，画面，则一定不是最重要的。

——ken

楼上的兄弟，你把那个游戏打翻没？我最多只到工厂后的那关就过不去了。后来得到的ROM又是有问题的，存不了档……所以一直没完到那些人物介绍里的“？”。另外我当初是被末弥纯的画工还有游戏的背景吸引的，可谓是“动机不纯”啊……但是后来就一发不可收拾了……

—— wzy



翻版了最后，我就是说最后一关，敌人回合要等半小时，我是原来用ＭＤ 玩的，现在实在没精力再来一遍了，人物应该都出来了，后面的？好像都是敌方最后出现的将领，反正后几关，你看着比较强的敌人，都归你了～呵呵！最后结局好像是胜利之后，作战所在星球爆炸，我方坐着飞船跑了，敌人都死了……记不清楚了～

—— ken

我所喜爱的地球啊～就这样“崩”了……

—— wzy

差点忘了介绍忍者蛙对双截龙，这个游戏画面不错而且动作诙谐，只是难度太ＢＴ 了，玩过飞机那关时已几乎神经错乱，已致于下一关被那些飞脚兵戏弄得火冒三丈，一气之下就把它给删掉了……

—— mephisto

第一次接触ＭＤ 是在商场里，我当时看到一个黑黑的东西，我当时以为是ＳＦＣ，可是看到画面又和ＳＦＣ 有点区别的说，但是我一直注意着这个小盒子，心里有种说不出的喜悦，过了几天，我把这个黑盒子抱回家了，顺便买了个魂斗罗玩玩，经管只是个小游戏，可是那个时候也算是经典了吧！我一下就不松手了！ＹＵＹＵ 是我最喜欢的了，难忘的是我和同学论着玩的时候把手柄抢坏了，晕，真是，算了不说了，有了ＹＵＹＵ 我几乎就把魂斗罗忘却了，但是它毕竟是我的第一个游戏啊！ＭＤ 陪我度过的时光我不会忘记，我相信和我一样的人也存在着，童年的时光－美好！

——— 樱☆翼

感觉超级忍 2 是 SEGA 有史以来最完美的 ACT 游戏。那画面，那背景音乐，那完美的手感，那 BT 的难度，真是每当想起就让人…… 啊 SEGA 你回来吧（流着眼泪唱着：你快回来，我一人承受不来……）

——— ant cos



我最喜欢的 MD 游戏是那款 VF2，我不完全是 SEGA fan，也不完全是 VFfan，喜欢 SEGA 没错，可就是不习惯 sonic，喜欢 VF 也没错，可那是因为对 3D 格斗游戏充满了激情，很多人对这款 VF2 不屑一顾，32X 上做 VF1，MD 上能做 VF2？听起来好像很难理解，实际上并不是这样，这一款 VF 虽说是 2D 画面，可出招方式全都出自街机版那款 3D 的 VF2，隐藏人物黄金战士也可以调出，而且人物画面伸缩的感觉也做到位了，可以说是充分利用了 MD 的机能，所以我认为，如果爱玩儿 VF2，就不应该嫌弃这款作品。GG 那款 VF 也是 2D 的，素质也不错呀。32X 本身很难找到，而 SS 当初卖的也不便宜吧，能有这么好的游戏玩儿，我当然选择 MD 了

——— NickHoliday

那时上小学吧，一家小霸王（FC）游戏厅突然引进了一台黑色宽大的主机说叫什么世家（SEGA），而且配的是彩电，只有 3 个游戏，格斗 3 人组 \ 魔王连狮子 \ 闪电突击 3 代，但逼真的声效，超眩的光影，使我们这些只玩过 FC 的人大开眼界，真是把它尊为梦幻主机，后来很多游戏厅开始大量引进 MD，游戏也越来越多，直到发布了 MD2，我才拥有了一台自己的

MD（幸福）。后来把它送人了－_－b（模拟器开始大行其道）

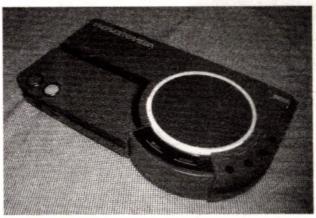
——— starci

刚接触MD时，最喜欢的就是sonic了，那种速度感是以前玩游戏没有过的～

——— Hardaway

刚才在寻找失落的MD名作中被我找到了《失落的维京人》！真有种相见恨晚的感觉，游戏虽然简单，但三人合作通关的爽快感却无人能比。强烈要求这期要送上失落的维京人——王牌制作公司暴雪的成名之作！在这个过程中还找到了蚯蚓战士一代和二代，也是个画面和爽快感不错的游戏。

——— mephisto



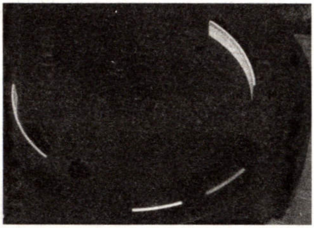
记得那是在4年级放学路上，路过一家游戏店，里面正有人对着幽游白书。画面是在好看，还有战斗配音，瞬间就被吸引了。当时还不知道什么是MD只知道这种黑色机比家里的普通机要强。经过多次请求，终于让老爹买了一台。第一个游戏当然也是幽游白书喽，接着又接触了不少好卡，梦幻之星，梦幻模拟战，怒之铁拳。自己没钱，就和家长约定，每次期末或期中考试得了双百就可以买一盘卡。哈～～～于是便发愤图强，好好学，为的什么？？当然是游戏卡喽……不但没耽误学习反而还有促进作用。呵呵～～

虽然现在MD已原离我们，但其中无数经典游戏扔留在无数玩家心中！现在也经常和同学切磋幽游，MD永垂不朽！

——— Wing zero

以前米买MD只买了FC　MD只是出去包机或者去朋友那玩。

—— jamesxl



MD 时代，这个主题说的大概是自己的MD 时代吧。怎么说呢，我仅有的2 台主机就是FC和MD了，有了MD之后，也玩了很多游戏，虽然刚开始觉得很不错，但是总体上的感觉还是不玩FC 那样亲切，或许是由于MD 的文字类游戏少的关系？应该不会，FC 上我没玩过什么RPG 和SLG；或许是因为MD 游戏总数没FC 多？大概是吧，但是MD 游戏的画面相比之FC 还是进化很多的，那大概就是老任所说的游戏亲合度和游戏性吧，呵呵。既然大家都说了那么多的经典游戏，我也不多说这个了，看我的ID 大概就知道我对MD 的感情还是很深的。关于SEGA 的游戏，普遍认为是比较硬派的，但是硬派的背后意味着受众面的狭窄，它仅是为了玩家所做的游戏。这也是SEGA 失败的重要原因之一。后来，SEGA 退出了硬件市场，SONY 一家独霸，SONY 的成功给了软件制作者一个暗示，要获得盈利必须迎合广大非玩家，这意味着硬派风格的消失，传统风格的消亡，今后的游戏，画面会越来越好，可内在的东西却越来越少，违背了游戏的本质，却造成了游戏市场的繁荣。可我总怀疑这是泡沫。现在流行的许多东西都太肤浅太做作太急功近利，给人烧钱的感觉，那些东西恐怕很快就会被人厌倦。也许再过十几年，那时的小孩子们在翻找以前的资料时，会惊讶的发现，早期的游戏画面虽然简单，但趣味性和耐玩性却强过现在任何一款，到那个时候，大家还能记得SEGA，记得那只可爱的蓝色刺猬SONIC，记得曾经的MD，难忘的SS 和生不逢时的DC 吗？

—— langrisser

我最爱的MD 游戏当数——幽游白书！！！！QQ 里一些朋友

总是对我如此痴迷于yuyu 感到不可思议，EN 里某位达人也说“你爱yuyu在EN是出了名的”啊啊，now 我就解释一下。在我上小学6 年级，隔壁家的“宝呆”兄（宝呆乃此兄昵称）买了一台md 机，从此我们便一发不可收拾。而我们最爱玩的就是幽白。真是怀念当年和他一起研究连招的日子阿！早晨父母一上班，我就翻到他家去yuyu，中午就用面包凑合。直到下午家长快回来的时候我才翻回去。6 年级的暑假里我就是和宝呆&yuyu 一起度过的。这也许是我过得最快乐的暑假了，到了初中我家就搬走了，当然以后和他联系还有联系，但我们很少再在一起玩了。宝呆可以说是我最好的朋友了，以后每当玩yuyu时，总会想起当年的点点滴滴，心里总是别有一番滋味阿！（希望宝呆看到后加我的QQ：273830844，kakaka）。至于游戏本身嘛，动作细腻，连招合理，在一些细节上处理得很出色，算是比较完美的游戏了。要知道，我也很perfect 呦~~~（厚脸皮）永不忘记宝呆，永不忘记 YUYU HAKUSYO!!!!



——刘智Q

告别了强魔，告别了光明力量，索尼克，我们还会有更经典的经典，愿漫步经典永远经典。

——JMY86

下期的漫步经典，我们会进入一个万众期待新的时代——街机时代！

STREET FIGHTER 街霸生涯回忆录

文：小生

一个阳光明媚的下午，懒懒的阳光却被窗外的松树挡住了，我在网上漫无目的搜索，一个熟悉的名字，一个曾经让无数人疯狂的名字，Super Street Fighter 2 X涌入眼中。那是街霸系列中我最喜欢的一部，也是最多回忆得一部。有些紧张的下载CPS2模拟器，然后Super Street Fighter 2X的rom，安装，试玩。接下来就是错误信息，告诉我缺少一堆图像文件，faint，有没有搞错，机械的按着o k 或者cancel继续，发现模拟器还在读文件……接下来的跳出了有单色方块spirit组成Super Street Fighter 2X，我没有停，虽然什么都看不到，虽然已经有3 年没有玩这款了，但是我好像什么都记得，什么都不看，就选到了爱将本田，然后飞机的轰鸣声，色块切换后，我发现屏幕上出现了血槽和超杀气槽，那么熟悉，那么朴素，超杀气槽也是短短的，不过其他还是不同颜色的色块。还好，不同人物的色块还是不一样的，我松了口气，还可以区分。听着音乐判断出对手是美国大兵Guile。接着，开打，凭着当年在键盘上练出来的扎实功底，即使手指肌肉长时间没有锻炼，即使就是两种颜色的色块，也可以攻防有错，连续技频出，最后以最喜欢的大银杏摔把Guile，准确的说是那堆色块结果了。接下来的半个小时里，我就面对这一堆色块爽快的格斗着……



这时候，才感觉到，玩的是真正的游戏，一个游戏可以让

你冲着一堆色块还爽快的玩下去……不过，图像文件还是下载完了，折腾了几下，完整的Super Street Fighter 2 X又回来了！接下来是无尽的格斗，虽然对手只是机器。喘口气的时候，回想起以前的街霸生活，还有那么多好对手，怀旧的情绪慢慢爬上来。虽然没有老，不过总是有那么多回忆，既然是回忆，就是追不回来，于是回忆永远是最美的。



最早知道Street Fighter是在日本玩具杂志上。因为父母的原因，在消息闭塞的时代，总可以看到日本最新的玩具杂志，记得当时日本最流行B．B．Gun。Street Fighter 2刚出的时候，日本玩具杂志上大幅报道，大片彩图，在当时任天堂红白机都很少见很昂贵的情况下，可想而知那样的图像对我的冲击，记得最清楚的是桑吉尔夫的照片。不过那时也就是知道，也没有去街机厅玩过，不知道那时候国内有没有。

对于街霸，真正对我启蒙的是King。那已经是超任慢慢出现在北京各种小卖店的时候了。当时编辑部就在北京游戏小卖店最集中的鼓楼附近，King快下班的时候和我去买超任。去的是智乐王国，记得当时还是卢老板。King和他好像很熟，见了面他就叫出一手下，也许不是，要和King较量Street Fighter 2。King也不含糊，当下把买主机的事情忘了。拎出店里的旧MD，对战街霸当然是要用MD和它的小六键手柄了，直到现在仍然觉得最好用的还是MD小六键。他们两位就开始你来我往的打起



来。周围立刻聚起一堆人，小p孩居多。现在看来当时的对战可能不够精彩，不过就当时的我来看，真的是高手对决，你来我往，而且King 又是十分华丽的打法，连续技大技频频的出，出招的叫声（游戏里的，不是King 的）此起彼伏。当下就吸引住我，有了修炼街霸然后与人对决的冲动。King 与那人战了估计五十多盘，基本平手，看天色已晚，没准是怕出来时间太长主编骂，才又想起买主机一事。

从那以后，虽然使用超任的ＬＲ 键和十字键不是很爽，我也慢慢开始练习街霸了。偶尔到同学那里去体会ＭＤ 的小六键切磋一下。那个时候，对于街霸系统完全没有了解，有了出招表，就自己凭感觉打。当然是知道基本的攻防和简单连技的了。可笑的是8 级难度绝对过不了版，不论使用谁，也是我不喜欢和机器对战，而且喜欢使用２Ｐ 位置的原因吧。过了一段，发现周围的朋友都不是自己的对手了，也可能他们很少玩街霸吧。那个时候，一直没有去找King 切磋，一是没时间，二是不太敢，xixi。

上了大学，第一年的时候，不知从哪里拿来一台红白机和黑白电视，有一盘９ 人街霸，那个时候还有玩那个的，没错。宿舍的同学们很少玩游戏的，于是就教他们，那个可笑的版本，好像因为处理不了太多键控，发升龙拳是前下拳，而且真的完全无敌自动拉近与对手距离！而且起身的时候不无敌，所以连续有节奏的发波动拳就可以活活把倒地的人弄死，我们起了名字，叫做：“吸血”，后来发现可以吸血的地方太多了，没有平衡可

讲了。于是大家就干脆对波比赛，所谓对波，就是两个人一边一个，开始一起发飞行道具，然后看谁发的快，直到把另一人弄死。不过那游戏有问题，发波的时候人物会自动前移一些，最后两个人距离极近，场面惨烈。最多的一次是我和一个北京许氏毒人，发了四五十个之后我出错误，被KO 了。

神侃之后，发现许氏毒人也是街霸爱好者呀。于是约定他拿主机我借MD 的16 人街霸（俗称，就是Super Street Fighter）到学校来切磋。当时自己也没有底自己是否许毒对手，而且许毒气焰嚣张，记得还少许有些紧张。记得很清楚，一个周一的下午，机卡备齐，在黑白电视上开打，当时3 个宿舍的人除了我和许毒还有随州张飞（恐怖的名字）其他人都没有打过正宗的街霸，于是就我和许毒，张飞开战。这时候才发现许毒果然训练有素而且有够专一，只使用Ken，波嚎具流利。几场下来我和张飞皆不是许毒Ken 的对手的说，不过使用其他人就互有胜负。然后大家去上音乐课（清华的音乐课，恐怖吧。）课上和广东省的状元黄毒毒（此人姓黄而且三个字的名字罢了，大家习惯叫玩游戏中毒的人为某毒，从电软上中毒症例借来的）分析许毒Ken 的打法，认为因为许毒喜欢使用升龙拳，而且必是华丽之火焰升龙，所以应该诱使其出火焰升龙然后利用落下的时间攻击，总结出对策之后跃跃欲试。下课之后，再战之时，果然分析奏效，连败许毒毒Ken 若干局，不过不愧是四中的，逐渐识破我的战术，又是很难战胜他的Ken 了。



之后的日子实在是美好，宿舍的伙计们成天的对战对战再对战，状元们接受新事物就是有够快，3 个宿舍都是热火朝天的对战情绪，大家水平在高频度的对战中提高。说到这里，不得不题来自随州之张飞，也就是张毒。据其所说在随州所有街机的机把都是摇杆在左按钮在右！！所以，张毒每次去北京街机厅必双臂成 X 状，左右手交叉操作，加之水平不俗，极为壮观。之后的日子里，随州张飞发现了 K e n 的邪派四连技（当然是大家起的名字）。Ken 的直立重拳接火焰升龙是 4Hits，一般要按 2 下拳才可以，而且从图像上来看，是 K e n 先一只手击重拳另一只手出火焰升龙。而所谓的邪派四连技，只用按一下拳，在方向键前到下的过程中按一下拳，然后方向键继续下，然后前下，就是四连技，而且 K e n 的姿势也不一样，是一手重拳，再换一手重拳，再换手升龙。技法可以类推，从此之后，大家都使用邪派连技了。

大约这个时候，特工黄的街霸分析在电软上刊登了，大家有了更多的理论指导。大家也开始用各种名词了，什么目押，受身等等。P C 上的 S u p e r Street Fighter 2 X 也在这个时候出来了，大家于是转战 P C，使用键盘了。用手柄用的是大拇指，而键盘的话完全不一样，不过大家还真适应的快，而且衍生出 2 指派和 3 指派（方向键上的使用的手指数目不同，个有利弊）。我是 3 指派，主要是因为蓄力人物的原因，为了可以同时蓄下和后然后非常快的按前或上，必要三指！大家热战 PC 版 Super Street Fighter 2 X 没几天，就发现



了极大的bug：人物倒地起身的时候不无敌！吸血重现江湖。但是有没有3DO 可以玩，那时候就3DO移植了Super Street Fighter 2 X，只好大家君子协定，不许以任何形式来吸血（主要的吸血方式有远距离用气功波和近距离扫腿）。说是这么说了，难免对战的时候有意无意的掌握不准，更有厉害的就是不小心超杀吸血，被吸的只有立即吐血才是（现实中）。当时最厉害的技术是远距离发波，时间要掌握的好，刚刚过了bug时间但是又极不容易防，不算吸血但是成功集中率又高。不过掌握不好容易失手，然后只好站在原地，说："你还我一腿吧"，还算君子。



超杀，从这一代街霸开始了。用超杀终结对手是的万丈光芒，我们叫做太阳。这个名词一直持续到Zero 时代，即使不再是太阳的样子了。太阳让有些人走火入魔了，最明显的就是许毒了。非太阳不打，没打出来就捶胸顿足，打出来的时候嘿嘿直笑。为了蓄超杀槽，经常出现对手就一丝血了，许毒跑到屏幕边缘自己空中龙卷旋风腿蓄气……如果对手这时候冲上来拼命，许毒宁肯挨打也不出手，毒的可以。伴随超杀的出现，还带来了超杀表情，目前来说只有许毒拥有。在即将终结对手的情况下出超杀，表情会有极其丰富的表演，有的时候我们都不看屏幕只看许毒的脸，想想真应该用相机纪录那些宝贵时刻。记得快毕业的时候大家去卡拉OK，点给许毒的歌都是"我的太阳"，"九千九百九十九个太阳"，"草原上升起不落的太阳"关于太阳的歌曲，哈哈。

过了一段，在9# 的BBS上大谈我们班的街霸水平如何。高年级的丁某一宿舍和我们挑战了。当时兴致勃勃的前去，他们基本就用Ryu和Ken的，战术单一不过操作极为熟练，尤其发波动拳的流利程度……被逼在角里的时候只有小升龙有机会出来。当时极不适应他们的公式打法，不过马上就发现近身战他们出错率太高，他们只适应远距离战。于是接近战成了他们公式打法的克星。因为这个，养成了我经常大摇大摆的走向对手的习惯（当然，方法因人而异），一旦接近战开始抻距离，他们犯错误极多，就提不上胜算了。

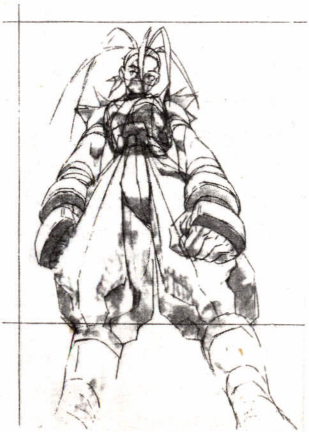


那个时候，算是最钻研街霸的时候了，每个人的技巧，每个人的弱点，如何连续技，心理战如何打……

后来Street Fighter Zero也出PC版了，大家就转战Zero。这时候大家也没有时间去体会新人物了，大致上还是凭着以前的感觉打，不过Zero中轻中重目押连锁技大家也到用。最有意思的是Ryu和Ken合斗Vega，当时的确很新鲜，对战累了大家就合斗Vega。开始的时候还是不太知道怎么打，Vega实在很猛。有趣的是，在对战的时候经常出现一个人要出超杀，而另一个人不小心先把Vega打倒使其暂时无敌错过超杀，这位操纵者就是Vega一伙儿的帮凶，我们这么叫的。后来发现了技巧，导致合斗Vega的连击数直线上升，不断的在BBS上更新连击数，从十几，二十几，直到四十多，记不清楚最后是多少了，大概45还是48连击吧。方法就是，Ryu和Ken各站Vega

一边，先打开Vega的防御，然后Ryu使用蹲下轻拳，Ken使用轻龙卷旋风腿，不停的连续，直到Vega的血差不多没了，Ken使出Level3的神龙拳，目的是即使Vega死了也可以追加连技数。如此一来，Vega一旦被打开防御，就是一个死，合斗也渐渐的没有了趣味。后来到了Zero3的时候，同样的方式再加上Zero3里气绝之后接着打连击数继续计算，所以经常上百连击(当然示数也就99)。

之后，去编辑部的时候，和特工黄切磋了Super Street Fighter和Zero，还有King，小龙等等。特工黄的确厉害，每个人物钻研的细致，不过可能是他让着我，感觉水平差距不大。不过他的古怪技巧让我瞠目结舌，最为佩服的是就Ken的轻腿7Hits，当时实在没有想到能出来这样的连续技，虽然后来自己也可以了。因为切磋的结果还不错，有些自满的情绪。之后去了趟上海，才知道什么是一山还有一山高。



那是Street Fighter Zero 2出了之后，和一心去上海，这个家伙非要和叶伟张弦说我多厉害，好像我到上海来挑战一样。于是，一个傍晚，去了张弦的家（好像是），有个上海高手早就在等了。Sorry，不记得高手的名字了，有些神秘感更好吧。没聊几句便开了Sega Saturn开战Street Fighter Zero 2，打的我谨慎小心，稍微劣势不过也差不太多，互有胜负太阳。大家聊着聊着，统一认识还是MD上的



Super Street Fighter 2好，于是张弦拿出珍藏的原版Super Street Fighter。败，惨败，惨败的很。估计大战了一百几十盘，可能不止，打到凌晨3点多。败率大概90%，擦汗，那是我唯一一次输的心服口服。高手使用的警察Vega，印度达而锡最为让我惊叹。我笨，我一直不知道连续重击也可以达成连续技，比如飞龙的蹲下重拳2次，可以明确的出来2Hits Combo。还有警察的直立重腿也可以达到2段连击。还有很多技巧我都不清楚，上海这位高手一一讲解，让我一晚上受益非浅。可惜天亮的太早，最后在凌晨4点和高手走在上海早上清冷的街的时候，还在兴致勃勃的说街霸。怀念那次切磋，可惜没有机会再次请教了。哦，对了，高手好象是Sega上海某机厅的原店长。

上海之旅让我感到那种修炼无止境的感觉，也是我街霸生涯的转折点了。之后唯一的长进就是对印度达而锡的修炼。我不再耐心的修炼，因为现有的技术在学校已经吃得开。和大家对战也不用那种和水平相当的或比自己厉害的高手那种谨慎小心的心态了，上来就压着别人打，水平相当的也就许毒和张毒了。我的习惯是和水平相当的人认真打，这是尊重别人（和许毒张毒）；和高手拼命打，是锻炼自己（从那以后，很少机会和高手对决了）；和比自己弱的人打，我不会把别人逼得太厉害，差不多就可以了，如果他太狂妄，那就好好教训他一盘，让他知道厉害。那时候，已经是Zero2的时代了，大家开始忙了，也没时间去钻研Zero2的新系统了，虽然也打，但是远远不如当年Super Street Fighter 2 X的时候那个样子了。慢慢的，

漫不经心的打斗让我的风格从谨慎小心以守为攻的实战风格，变成了上来就疯狂进攻的华丽派，水平也就是慢慢下降了，当然这与街霸风格的慢慢变化和周围的环境也有关系。

那个时候最喜欢用的词就是：“胡摇乱搓”。一开局，不管三七二十一，跳过去或者滚过去从使用轻击开始，把别人压在小角落里面乱攒，手上自然也没有那么多精确的输入了，就是一边按拳腿，一边不停的乱搓，掺加些喜欢的背投。即使自己挨打了，也要进攻为主，防御为辅，即使使用Ryu 也是如此。想想那个时候的对战，真是有趣。

那个时候，PC 上的Zero2 也出了。有趣的事情也不多了，记得到是许毒新养成了个习惯，就是出了预计可以终结对手的超杀之后，会“潇洒”的把手柄扔向旁边的床上。如果对手over了倒也罢，有时候对手突发克招，终结了超杀，然后猛攻，许毒只好急急忙拣回手柄，不过一般是来不及了，只好下局报仇。OC 是Zero 里面变化丰富的技术，不过大家还停留在16 人街霸的感觉上，没有钻研OC 的使用，也就是我有时候尝试，尝试也是胡摇乱搓的说。



Street Fighter Zero3推出了，超多的人物和3 种格斗风格，让大家更无心练习，不过Super Street Fighter 2 X的人物回来了，而且有了X 模式，可以好好的怀念一下，虽然格斗系统已经大不一样了。这时候认识了GF，在我的介绍之下，GF 对

街霸的热情也是不弱。挑挑拣拣下，她喜欢使用的角色竟然是桑吉尔夫！她厉害，虽然不是经常练习，但是却经常打的拇指发麻，而且虽然胡摇乱搓，但是绕把一圈两圈的超杀照出不误，可能是Zero 系列对输入宽松的缘故吧。她和宿舍同学对战，像什么前进舍身受攻击之后的背技反击，倒地之后起身瞬间绕把两圈超杀等等也频频而出，闹的同学也不知道她到底真厉害还是……

之后就出国了，除了怀念就是偶尔在PS上用Street Fighter Zero 3打打机器，我最不喜欢的事情就是和机器对战。无奈，已经远离江湖，无论是人还是地域，而且已经没有那时的斗志了。我不是什么高手，上面这些东西也就是一流水帐，不是给别人看的，是给自己回忆的。我想每个喜欢街霸，生活中曾经有街霸的玩家都有自己的街霸生涯，虽然不一样，但是确确实实带给我们感动，对曾经在江湖中感觉是那么留恋。但是我知道，再也不会有那样沉浸于江湖的时候了。

我喜欢街霸，永远。



寒假之后，接着就要迎来新一轮的冲刺了。各式各样的考试接踵而来，大家都为着“升学”“升职”而努力着，希望大家都能用笑脸迎接2005 夏天的来临吧^^V

本期为大家介绍的三部风格迥异的作品，但都是其同类中的佼佼者。首先有近期大热的《吟游默示录》OST，接着是《阿滋漫画大王》电视版原声，最后是网游大作《天堂II》的OST。

包装艺术的极致——《吟游默示录OST － Capriccio》

发售日：2005 年1月26日

碟号：KICA－684

售价：3000 日元



1935 年，世界即将被战火硝烟所淹没，在大西洋中的岛国，有举世闻名的全日制学校“罗森书特尔兹”其学生都是拥有一流家世、头脑超群以及出众容姿的美少年。他们奋斗的目的是成为万人之上的格汉王国国政长官“使长”。故事在五个最优秀的学生间展开……

超老套的剧情，超豪华的声优阵容（樱井孝宏、关智一、石田彰还有子安武人等等），而最抢眼的当然是人设——由贵香织里。但说实话，那些超美型的“帅哥”们，除了侧面能看出点由贵的痕迹，正面感觉真是…… 所以总体来说也只能算是一部超豪华包装下的女性向“后宫”动画而已。（等出了DVD 版，弄一套来哄MM 倒是非常不错的说－v－）而音乐方面可以说是走欧式交响乐风格，不过也是中庸而已。

喧哗恶搞最开心——《阿滋漫画大王　OST》

发售日：2005 年2月7日

碟号：KICA－672



售价：2800 日元

《阿滋漫画大王》是连载于日本最权威的电击游戏综合咨询评论杂志《COMIC 电击大王》上的四格漫画，作者是曾制作过《天地无用》的あずまきよひこ，一度成为日本黄金时段的热播作品，收视率超过了先期同频段播出的《樱桃小丸子》。由于原著是简洁的四格漫画，所以不同于我们常见的生硬搞笑或恶搞方式，《阿滋漫画大王》的特点是幽默和短小精悍。《阿滋漫画大王》被改编成ＴＶ版动画后，每一个小故事被有机结合在一起，剧情连贯，却又忠实于原著。而这期为大家送上的原声也是其最新的出品，贯彻轻松搞笑的作风，希望能给大家带来一点春天的感觉吧！

大师出品，必属精品——《天堂II　原声大碟》



《天堂２》的音乐由著名作曲家Ｂｉｌｌ Ｂｒｏｗｎ亲自制作，音乐气势恢宏，以交响乐的形式展示着《天堂２》的宏大背景。可能是地域的关系，我们对日本游戏音乐的制作人比较熟悉，对欧美的游戏音乐制作人比较陌生。Ｂｉｌｌ　Ｂｒｏｗｎ曾为游戏《Ｒａｉｎｂｏｗ　Ｓｉｘ（彩虹六号）》、《Ｃ＆Ｃ：Ｇｅｎｅｒａｌ（命令与征服：将军）》、《Ｇｈｏｓｔ　Ｒｅｃｏｎ（幽灵行动）》等游戏作曲，也曾为《Ａｌｉ（拳王阿里）》、《挑战星期天》等著名电影作曲。ＮＣ　Ｓｏｆｔ这次能请到他老人家出山，确实为天二这部作品增色不少。建议用ＷＧ上游戏的朋友多听听，也好感受一下游戏的气氛。

心水推介　Mask（安七炫）

Ｈ．Ｏ．Ｔ．组合出身的单飞歌手安七炫将于３月４日用第三张专辑《ＰＥＲＳＯＮＡ》回归乐坛。《ＰＥＲＳＯＮＡ》是一直忙于



出演中国电视剧及组合S 活动的安七炫在2年零6个月之后推出的新唱片，3月中旬还将在中国出售。安七炫制定了同时攻占韩国和中国市场的战略。主打歌《面具》是慢节奏的R&B曲，哀伤的旋律与歌词中送女孩离开的男孩表里不一的心情非常协调。

Phone中之声

名侦探柯南——《有你在的话》



Nokia(2100/3210/3310/3315/3350/5210/8250/1100/2300/3610):

68 6 4*9 (2) 1#8 2 4 3 29 19 18 4**8 59 48 5 699 488 5 6 6#9 68 599 2*8 18 6#** (1)*9 39

Philips(989+,9@9,969+,Az@lis,Ozeo):

2↓ 2 4↑(5) 5↓(2) 2↓# 2↑ 2↑(2) 2↓ 4↓ 6↓ 4 2↓(4) 4↑ 2↓ 2↑ 6↑ 2↓(2) 2↑ 2↑ 4# 2 6↓ 4↑(4) 2↓ 2↓(2)# 5↑(2) 6↑(2)

siemens(3568i/6618/6688/6686):

6↑00 6 4↑88 28 19000 2# 4 3 288 188 100 4↓00 588 400 5 68888 40000 5 6 6988 6#00 58888 2↑00 100 69↓ 1#↑888 38

Motorola(T190/T191):

3(9) v3(9) 5(4) 6(6) 3(7)# v3(6) v3(4) v3(5) 5(6) 7(7) 5(7) 3(11) 5(10) 3(11) v3(10) 7(9) 3(11) v3(10) v3(9) 5(9)# 3(9) 7(10) 5(6) 3(7) v3(9)# 6(7) 7(5)

SonyEricsson(T200/T202/T65):

6 6 (4)0 (2)0 1#0 20 40 30 (2)0 (1)0 * * (1)0 4 (5) 4 5 (6) * * 4 5 6 (6)# 6 (5) * * (2)0 10 6# (1)0 (3)0 * *

Alcatel(OT301/OT302/OT303):

688 688 4* 2* 1*88# 2*88 4*88 3*88 2* 1*8 1* 488 5 488 588 68 488 588 688 6# 688 58 2* 1*88 688# 1* 3*8

抢注 MAME™ 商标

近日，“MAME 机柜”贩卖机构 Ultracade Technologies（UT）提交申请名为“MAME”及其 logo 的注册商标，这和我们熟悉的 MAME 完全是同一个名词。

UT 的 CEO David Foley 在2月21日发表一个公开售股声明，以“MAME 社区”为名、“保护街机游戏历史”为己任，打击其他“促进和销售装有‘MAME’的机器的公司”。Foley 表示：使用 MAME 及其 logo 并非他们所愿，阻止经典街机游戏的非法传播乃是其最大目的。

就在大家都认为 Ultracade 是众多“剽窃 MAME 代码、改装 PC”的机柜的贩卖者之一、纷纷义愤填膺之际，Belmont 却澄清：Ultracade 运行的并不是 MAME！而是一个自制的模拟器。Ultracade 的质量差强人意，有购买过它的玩家指它根本不能稳定运行。对此，Belmont 自我解嘲地说如果 Ultracade 运行的是 MAME，效果就不会这么糟糕。

UT 已经开始警告在 eBay 上一些 MAME 相关的拍卖（主要是一些机柜、ROM 光盘），甚至，计划因 CPS－2 起诉 MAMEDev 的 XOR 体制。虽然 Ultracade 没有剽窃 MAME，但它提交的商标申请所使用的 MAME 图标，赫然就是 MAME 主页的 logo。MAME 小组方面，dev 们密切留意事态发展，由 Aaron 及一律师队组成的师法团，已着手处理事情。同时 MAME 呼吁大家停止过激讨论，有消息官方将会第一时间在论坛上公布。

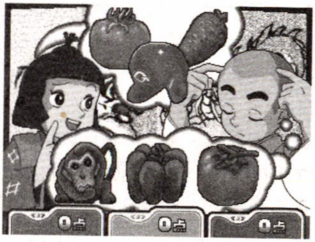
小道消息，不可尽信！

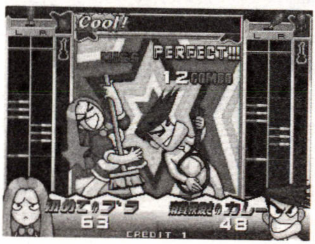
Ultracade 正试图获得原本不属于它的东西，抢注 MAME™是为了维护其正日渐低迷的销售；不过，Ultracade 从游戏公司取得许可，把所使用的 ROM 授权化了；在反 MAME 机柜及 ROM 光盘销售的立场上和 MAME 也是一致的。

鉴于MAME 协议的特殊性，有人建议MAME 转入地下运作，以避免纷繁的法律纠纷。这对MAME 来说，除了面子放下一点，似乎百利无害。

目前，UT 的商标申请尚未被审核通过。MAME™ 似乎要诞生了，到底谁将会是拥有者？

Konami System 573





System 573是Konami 1999 开始使用的兼容PSX 的基板，上有“Konami 80年代画廊”、“实况劲力职棒EX”等。Belmont 对该系统的模拟已到达相当高度，不过Haze 不会在MAME 上添加573 的驱动，理由是2004 年Konami 还在573d 推出新游戏。Haze 叫Belmont 不要提交相关的驱动。

同时，Haze 亦表明了对较新的DDR 类游戏的态度是绝不插手，甚至这些游戏有没有保护也不会关心：“我们曾经犯过一次错误（指

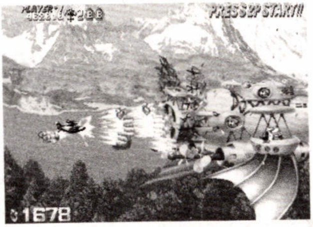
小道消息，不可尽信！

Beatmania 及DJMAME)，不会再犯相同的错误了。”

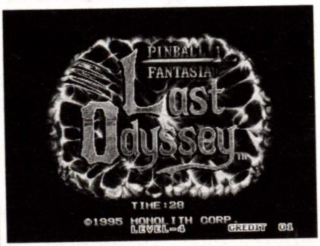
Guru 说不必担心，即使加入了573 驱动，也只有dev 中的精英分子才能使DDR 运行，因为游戏保护太强了。

相对于MAME，Zinc 的限制还是少了很多，而且Zinc 将会在源码控制和防止被hack 上加大力度。不过Belmont 收到不少骚扰和恐吓，已扬言不会研究某些Konami 硬件。

Xacrow 的崛起



此君不属圈中人士，不过素以所拥有基板的稀有性为人们熟悉，但同时也以突出鲜明的个性为大家所谈论。上次的Progear 事件，Xacrow 始终紧握图形Rom 不放，引出了Haze 同Guru 出演的一场双簧，最后以Guru 的道歉和Haze 不了了之而告终，让人见识了一回此君的不依不挠。本次的主角则是NeoGeo 的样版Rom。



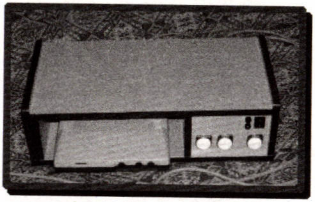
且说MAMEdev 已经将Xacrow 冠以“藏Rom 者”的坏名，普遍认为Xacrow 将不会放出所持的六个NeoGeo 样版游戏。MooglyGuy 愤怒地抨击这种藏Rom 的行为是一种低俗的虚荣；Belmont 说Xacrow 除了藏Rom 一无是处。

小道消息，不可尽信!

有一玩家（Billy Pitt）试图发起募捐，促使以Xacrow和Kai为代表的稀有Rom拥有者释出Rom。Brian却揭发在某网页，上面贴的Last Odyssey Pinball（稀有Rom之一）的模拟截图，赫然打着“Billy Pitt”的水印！Kai强烈谴责这个lamer，戏言Billy每骚扰他一次，就会去掉一个将寄给Guru的基板的列表中的游戏。

Kai是希望这些游戏最终被dump，但是太多的骚扰使他对这些游戏释出持保留态度。不过他承诺只要买了照相机，就会公布一些游戏截图。Haze说Kai是难以被动摇的，而Xacrow甚少露面。

Haze拒绝接受CPS-2的驱动更新



Haze似乎对Raz在Progear事件中把他牵扯进来而耿耿于怀，他借Raz“提交过于频繁、更新无足轻重”为由，宣布暂时冻结CPS-2驱动，直到有一些有用的更新如真正解密的出现。



Raz批评Haze这样决定未免个人因素太重，毕竟他的更新都是为提高精确性而提交的，还老是为他不肯公布数据表帮助破解CPS-2而喋喋不休。Haze说这是Raz自找

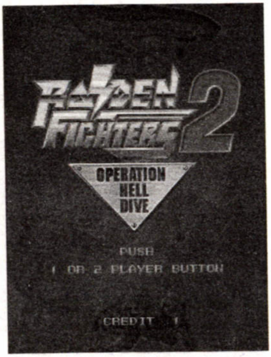
小道消息，不可尽信！

的，“是Raz 和Guru 之间的事”，对这种基板信息的更新的审核，是由Guru 负责的。如果Raz 坚持说精确性，那XOR 将会是最大的不精确。

这似乎是各说各有理，不过支持者是偏向Haze 一边，Dave 说Raz 的行为越来越像一个小孩子。

关于Raiden系列

当MAME 史无前例地以一个游戏的名字作为版本号（0.92u2000）时，以Nicola 为首的的破解小组就正式向Seibu 的SPI系统发起总攻。在接下来的0.93 中，Raiden Fighter 系列的四个作品都释数被模拟传承。



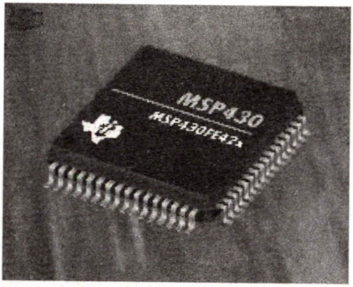


这样，整个Raiden 系列中剩下要解决的反而是年代比较靠前的Raiden 2（1993），以及Raiden DX（1993）。不少玩家对正统的Raiden 2 的感情可说是非常深厚，Belmont 带来了好消息：Galibert 在前一阵子就已经破解Raiden 2

小道消息，不可尽信！

成功。遗憾的是，强悍的MCU保护还未解开：图像上，程序和数据ROM受到保护的控制，垃圾数据不时流进显存导致显示错误；游戏也无法长时间运行，使得解密的校检变得困难，正确性有待检验。

MCU破解计划



现在碰到的MCU可以分两种，一是游戏所使用的CPU本身就是一个MCU；另一种，厂家使用MCU来对游戏进行保护。

MCU在一块芯片上集成了本地CPU、RAM、ROM以及I/O，实际上就是一个芯片系统（System on Chip）。基于这种集成，开发者无法独立分析指令运行、内存状态等，也就无从知晓它的内部状态。表现为，ROM的dump出不能，木马程序导入不能。从外部看，MCU就像一个黑匣子。

Haze将MCU相关的模拟归入“不可能”类别，“仿真”（simulate）也许是最有希望的方法：基于每一个游戏研究MCU的行为，从游戏的变化效果中总结出MCU的功能，对其加以“仿真”。和模拟（emulate）不同，不过，在MCU和游戏双向通信的情况下，精确重现MCU的行为还是十分可行的。这需要巨大的工作量。

小道消息，不可尽信!

ENCD12A

[EN 游戏基地]

经典街霸游戏

SF2CE.ZIP

kouryu.zip

sfa2.zip

SFA3.ZIP

ssf2t.zip

漫步经典

皇帝的财宝.zip

阿Q连环泡.zip

怒之铁拳.zip

怒之铁拳2.zip

怒之铁拳3.zip

三国演义.zip

战斧3.zip

水浒传.zip

封神英杰传.zip

恶魔城.zip

阿拉丁.zip

异型战士.zip

蝙蝠侠和罗宾.zip

战斗蛙与双截龙.zip

漫画地带.zip

魂斗罗.zip

七喜小子.zip

龙珠－武勇列传.zip

火枪英雄.zip

失落的维京人.zip

魔王连狮子.zip

恐龙战队.zip

食豆小姐.zip

食豆人大冒险.zip

波斯王子.zip

光明与黑暗.zip

光明力量.zip

光明力量2.zip

雪人兄弟.zip

索尼克弹珠.zip

十二街霸特别版.zip

十六人街霸.zip

忍者龟格斗版.zip

真实谎言.zip

原创工作室

garrysmod_cs_v7a.exe

garrysmodv7a.exe

マリア様が逆転~Etape de l'hiver.rar

委員ちょすきすきー.zip

[新作强袭]

CPS2新作－PUZZ LOOP 2

游戏rom

pzloop2j.zip

对应模拟器

nebula2.24.exe

拳皇十周年纪念版（Hack作品）

游戏rom

kof10th.zip

对应模拟器

winkawaks154.exe

NDS相关

最新NDS模拟器iDeas

ideas.zip

NDS实际硬件可玩游戏ROM

TetrisDS.zip

NDS《银河战士》模型查看工具

查看工具NDS-Packer.zip

《银河战士Prime First hunt》试玩版的ROM

Metroid.Prime.First.Hunt-DF.nds

[本月GBA 新作]

超级机器人大战－原创世纪2 .zip

大金刚－摇摆王 .zip

躲避球斗士.zip

机兽新世纪.zip

冒险王比特：克星之路.zip

球斗士.zip

三国志－孔明传.zip

三国志－英杰传.zip

苏生龙王传说.zip

通灵王－精神遗产之翱翔之鹰 .zip

通灵王－精神遗产之疾速之狼.zip

王牌空战A.zip

侦探神宫寺三郎－白影少女.zip

新Dump游戏

FC

仙剑奇侠传.zip

GBC

恶魔城DX.zip

MAME093u3

[系之谱]
对应模拟器
GBC.zip
SFC.zip
GBA.zip
系列游戏
SFC
幻想传说.zip
GBC
幻想传说－换装迷宫.zip
GBA
世界传说－换装迷宫2.zip
世界传说－召唤者之血统.zip
幻想传说.zip
传说世界－换装迷宫3.zip
EMU
家用机
gens212a 中文版.zip
virtualjaguar－1.0.7.zip
街机
MAME
Mame093u3.exe
相关
PS－bios.zip
neogeo.zip
最新DUMP的GBA bios.zip
酒精120%v1.42中文版.zip
掌机
VisualBoyAdvance1.5.1.zip
VisualBoyAdvance－1.7.2.zip
文章配套工具
－WinHEX.v10.0.SR7.zip
Gba Hack.chm

[ETC]
游乐园
《吟游默示录OST － Capriccio》
Lineage Ⅱ The Chaotic Chronicle OST
阿滋漫画大王OST

ENCD12B
[GBA 最佳游戏评选之一]
十大RPG
龙战士2－使命之子.zip
黄金太阳2.zip
梦幻之星合集.zip
勇者斗恶龙怪物篇3 － 旅团之心.zip
妈咪1+2.zip
天外魔境－青之天外.zip
最终幻想1+2.zip
口袋妖怪－祖母绿.zip
约束之地.zip
传说世界－换装迷宫3.zip
十大PUZ
俄罗斯方块Advance.zip
超级街霸方块Ⅱ.zip
超级泡泡龙A.zip
钻地先生－陌生的细菌.zip
滚滚棒天堂.zip
淘金者.zip
瓦里奥制造.zip
咻咻火箭.zip
动物饲养员.zip
魔法气泡大会战.zip
十大SPG
马特·霍夫曼的自行车越野赛.zip
ESPN国际冬季运动会.zip
WTA女子网球赛－口袋版.zip
十项全能.zip
J－联盟胜利11人足球2002.zip
迪斯尼全明星体育系列－篮球.zip
马里奥高尔夫巡回赛.zip
实况口袋野球1+2.zip
NFL橄榄球2005.zip
托尼·霍克地下滑板.zip
北欧女神汉化版B碟
Valkyrie Profile － Disk B.exe
补丁.exe
模拟器.exe
烧录PS光碟工具.exe

杂志订阅

订阅单	
个人资料：	
姓名：	性别 ：
年龄：	身份证号码：
地址：	
电话：	邮编：
传真：	E-mail：
订阅类别：□个人订阅　□集体订阅	
订阅《 模拟 EMUNEXT 》第　月号至第　月号，共计　期	

付款方式：
◇邮局汇款 地址：广州市豪贤路 184 号三楼 邮编：510045
收款人：高冬梅
◇银行汇款 开户行：中国农业银行广州市洛溪办事处
账号：4405 0101 1005 0801 4
名称：高冬梅
请填妥表格，寄回本杂志社，或传真此表格至 020-84163758。
详情请联络：020-84163758
如以传真订阅，请勿再邮寄，以免重复。

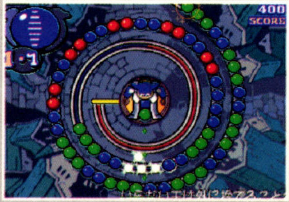


模拟NEXT

www.EMUNEXT.com

Vol.12
2005.03

HOT GAME 最新热作



CPS2新作-PUZZ LOOP 2



超级机器人大战OG2



MAME093u3游戏集

CD ROM 光碟内容

－[新作强袭]－

●本月GBA新作

★超级机器人大战OG2
三国志-孔明传
三国志-英杰传
★大金刚-摇摆王



★皇牌空战A



侦探神宫寺三郎-白影少女
通灵王-精神遗产之翱翔之鹰
通灵王-精神遗产之疾速之狼
苏生龙王传说
躲避球斗士
机兽新世纪
冒险王比特：克星之路
球斗士
★CPS2新作-PUZZ LOOP 2
★拳皇十周年纪念版



●NDS相关

NDS《银河战士》模型查看工具
★《银河战士Prime First hunt》试玩版的ROM



NDS实际硬件可玩游戏ROM

●MAME093u3游戏集

北欧女神汉化版B碟
新Dump游戏
FC仙剑奇侠传
GBC恶魔城DX

－[系之谱]－

●传说Tales of ~系列游戏

－[EN游戏基地]－

●漫步经典

●经典街霸游戏

十二人街霸
十六人街霸
少年街霸2&3
降龙

●原创工作室

恶搞版CS

－[ETC]－

●游乐园

天堂II 原声大碟
《吟游默示录OST－Capriccio》
阿滋漫画大王OST

GBA最佳游戏评选之一

十大角色扮演
十大智力游戏
十大运动游戏

ISBN 7-900382-05-4
9 787900 382054 >

PC应用技术 － 32
ISBN：7-900382-05-4
SOARING 山东电子音像出版社 山东翔宇软件开发中心 制作
山东电子音像出版社出版

光盘定价：人民币13元

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售